no.457
1993年 9/15
アミューズメント通信
SEPTEMBER 15, 1993

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

展示会場広げ派手に

高度なＣＧ画像紹介したＡＭショー

ＪＡＭＭＡ／ＪＡＰＥＡ共催による第31回ＡＭショーが八月二十六—二十八日、千葉・幕張メッセで開かれ、海外五社を含む六十七社（前回五十二社）がＡＭ機器を多彩に出品した。

このＡＭショーは、米国ＡＭＯＡ、英国ＡＴＥＩと並ぶ国際的ＡＭ機展で、とくにＴＶゲーム分野で日本が世界市場をリードしていることから、世界的に注目されている。

会期中の入場者数については、今回は従来と異なる招待券方式を採ったため前回との単純比較はできないが、事務局によると三日間で合計二万六千百七十四人（前回二万四千五百四十一人）でその内訳は次のとおり。初日は八千五十四人（うち海外七百五十九人）、二日目は九千三百四十四人（同百七十六人）、三日目は八千七百七十六人（同十一人）で、うち入場料での入場者は八千三百七十四人。なお三日間で「特別招待」九千百七十一人、「招待」八千百五十九人となっている。

今回招待券を二種類に分けたため戸惑った来場者も多く見られ、また招待券の配分は従来の制限を踏襲したことから、二種類に分ける意味があったのかどうかという声も聞かれた。その意味で招待券方式による入場システムはもう限界に達したとも見られている。

今回は前回より広い会場となり混雑は避けられたが、小間配置の面で〝死に小間〟があるなど解消すべき課題が残された。

展示内容については**（次号で詳報）**、ＴＶゲーム分野ではＣＧ画像採用のものが多く出され、とくにセガ社とナムコが一段と高度化したＣＧ画像のデモンストレーションを行ない注目された。またシミュレーター分野の映像もＣＧ化が進み、ナムコや日本セルモがＣＧ映像の可能性を探る展示を行なった。

その他ＴＶゲームではＳＮＫとカプコンの新格闘ゲームが話題となった。

このほかアーケード機分野では二人用のカーニバル機の増加、うそ発見機や性格診断機の進出が目立った。

メダルゲーム機は子ども向け多人数用が増える傾向を示した。なお今回も最終日にクレジットＢＥＴ式への切替えが行なわれ、疑問を残した。

遊園施設、乗物機分野は依然高水準を維持しており、とくに小型乗物はキャラクターものが主流となってきている。

さて初日の開会式はＪＡＭＭＡの日南香専務の司会で進められた。

ＪＡＭＭＡの中山隼雄会長は今回のショーの特色として「パークビジネスとゲームビジネスの融合、名実ともの国際的ショー」などを挙げ「日本のＡＭ業界は世界のＡＭビジネスのリーダーだ」と語った。ＪＡＰＥＡの山田三郎会長は「今や衣食住に遊が人類には重要となり、遊の世界を広げることが大事」と語った。

来ひんとして亀井静香衆院議員が「ＡＭ業界は中国では文化庁担当だが、日本では警察庁が絡んでいるのは矛盾」と述べた。

続いて通産省産業機械課の安達俊雄課長、建設省建築物防災対策室の磯田桂史室長、ＡＡＭＡのスティーブ・コーニスバーグ会長が挨拶し、テープカットが行なわれた。

なお初日には日本と海外業者団体の「ＡＭサミット」、恒例の合同パーティーなどが開かれた。

上の写真は３日目（一般公開）の会場のようすで、ＳＮＫ（右側）やセガ社などの小間は黒山の人だかりとなった

左の写真上はテープカットにて（左から）ＪＡＰＥＡの山田会長、ＪＡＭＭＡの中山会長、亀井衆院議員、通産省の安達課長、建設省の磯田室長、ＡＡＭＡのコーニスバーグ会長、下は初日夜の合同パーティーにて（左から）ＡＭＯＡのジョンソン会長夫妻、ナムコの中村会長

ラクソールカジノホテルに10月「バーチャランド」開設

セガＵＳＡ社がサーカスサーカス社と提携し

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は八月十六日、米国子会社のセガＵＳＡ社（本社カリフォルニア州レッドウッドシティ、トム・ペチー社長）を通じて、米国カジノホテル大手のサーカスサーカス・エンタープライゼス社（本社ラスベガス、ビル・ベネット会長）と提携、十月十五日にオープンする「ラクソール」カジノホテル内にＡＭゾーン「セガ・バーチャランド」を開設すると発表した。

サーカスサーカス社はネバダ州内に七ヵ所のカジノホテルを経営しており、同社サーカスサーカス・カジノホテル隣りにテーマパーク「グランドスラム・キャニオン」を八月二十日にオープンした。セガ社では今回の提携の一環として、このテーマパーク内のＡＭゲーム場「ミッドウェー」を開設している。

ラクソールは同社エクスカリバー・カジノホテルの隣りに建設中で、三十階建てに相当するピラミッド状のユニークな建物**（下の写真はミニチュア模型）**の内部には、カジノホテルのほかツタンカーメンの墓などのアトラクションと「セガ・バーチャランド」が含まれている。

うち「セガ・バーチャランド」には、米国で初めてセガ社「ＡＳ—１」が導入され、また「バーチャフォーミュラ」など最新ＡＭ機が設置される。セガ社では「ミッドウェー」と合わせ年間一千万ドルの売上げを見込んでいる。セガ社は米国でのロケ開発に意欲的で、九五年末までに二十ヵ所まで増やす予定。

NESセキュリティチップ訴訟

任天堂特許有効の評決

連邦地裁の陪審、商標侵害については否定

米国版ファミコン「NES」（ニンテンドー・エンタテイメント・システム）のセキュリティシステムを巡る、米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州サンノゼ、中島英行社長）と米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）の訴訟で、サンフランシスコにある連邦地方裁判所の陪審は七月二十九日、アタリゲームズ社が侵害したとするNESのセキュリティシステム特許は有効であるとの評決を言い渡した。

両社間の訴訟は大きく分けて、①NESセキュリティシステムの特許／著作権侵害、②アタリゲームズ社の持つTVゲームのスクロール特許侵害、③米国任天堂による独占禁止法違反、をそれぞれ争点にして並行して進められており、今回第一の争点でひとつの区切りがついたことになる。

NESセキュリティシステムは、NES本体とカートリッジにそれぞれマイクロチップを内蔵、その信号が一致しないと作動しない仕組みになっており、ライセンスのないカートリッジを使えないようにしている。このためアタリゲームズ社は、これをロックアウト（締め出し）システムと呼んでいる。連邦地裁のファーン・スミス判事は五月、アタリゲームズ社が米国任天堂のセキュリティシステムに関わる特許と著作権を侵害したとのサマリージャッジメント（略式判決）を出していた（本紙第452参照。なお「四月十五日」とあるのは五月十五日の間違い）。

今回の評決は、セキュリティシステム特許を無効とするアタリゲームズ社の主張を退けたほか、アタリゲームズ社がカートリッジの箱で任天堂の商標を侵害したとする米国任天堂の主張も退けた。セキュリティシステムの特許侵害に関する損害賠償は、両社間の訴訟が最終段階に達したときに改めて審理される。

今回の評決に関し米国任天堂は、同社の知的所有権保護がまたひとつ成功したとし、アタリゲームズ社の七八％を所有するタイムワーナー社にも責任がある、とのコメントを発表した。

アタリゲームズ社は、特許の有効無効についての説明がよく理解されず残念な評決となったが、これについては控訴して争う、としている。また、タイムワーナー社は今回の特許訴訟について何ら責任を持つ根拠はないとした。

アタリゲームズ社は八八年十二月に米国任天堂に対する反独占訴訟を開始、それに伴い子会社のテンゲン社を通じライセンスのないNES用ソフトを発売したが、九一年三月の予備的禁止命令により二年以上も製造販売を中止したままとなっている。

郵政省「通信白書93」で

ゲーム映像注目

展示映像も伸び見込む

郵政省がまとめた「通信白書93」によると、TVゲームを含め映像メディアの市場成長率は三年間で三六％増と、日本経済の成長率（同時期の名目GNPで二一％増）を大きく上回り、同省も注目しているとのこと。同白書は六月一日に閣議に提出され、同月末に発売となった。

白書によると、テレビ放送（地上波、衛星、ケーブル）、映画／ビデオソフト、TVゲーム、展示映像など、映像メディアが多様化、多チャンネル化しており、さらに大きな需要を生むことになっている。これら映像メディア市場と、テレビ／ビデオなどのハード（映像関連機器と呼んでいる）を合わせると九二年度六兆千五百億円の市場に達する。うち家庭用と業務用を合わせたTVゲーム市場は（レジャー白書92に基づき七千七百六十億円として）一二・六％を占めている。

また広告や博覧会で利用される展示映像は九％も占めているが、今後ゲームセンターやテーマパークでの伸びが見込めるとのこと。一方、映像ソフトの流通が拡大しているので著作権問題などの処理について対応が望まれていること、立体映像など技術の高度化が進んでいることなど、白書では指摘している。

「オーシャンドーム」含む

シーガイア開園

映像使うAM施設なども

「フェニックスリゾート・シーガイア」（宮崎市一ツ葉地区、フェニックスリゾート㈱経営）の第一期工事分が七月三十日にオープンした。第三セクター方式で開発を進めてきたもので、遊園地とプールを含めた巨大な「オーシャンドーム」を中心とする、日本では珍しい複合レジャー施設。

今回オープンしたのは「オーシャンドーム」のほか、ゴルフコース、テニスクラブ、コンドミニアム、コテージで、第二期工事（九二年三月着工、九四年秋完成予定）にはホテル、コンベンションセンター、モールなどが含まれている。

うち「オーシャンドーム」は、世界最大の開閉式ドーム構造となっているのが特徴で、十分間で全開、百㍍×二百㍍の吹き抜けとなる。敷地約八万四千六百平方㍍に三階建て延べ五万四千八百平方㍍の床面積を持ち、この中に長さ三百㍍、幅百㍍、高さ三十八㍍という世界最大の屋内プールを設けた。この屋内プールを挟むように設けられたのがAM施設で、「ラバーズヒル」と「パリハイ」のふたつのゾーンに分かれている。

ラバーズヒルゾーンには、映像シミュレーションの劇場「アドベンチャーシアター」（百十七席）、ダークライド「ロストワールド」（全長二百㍍、六人用十台）、急流すべり「ロッキースライダー」（七十㍍と六十㍍の三コース）がある。うち「アドベンチャーシアター」は、ショースキャン社のハードとILM社の映像ソフトによる宇宙探査をテーマにしたもので、一回五分間。

パリハイゾーンには、映像シミュレーター「ウォータークラッシュ」（二十席）、急流すべり「ドラゴンチューブ」（九十㍍二コース）がある。うち「ウォータークラッシュ」はショースキャン社のハード、ハリウッド・アポジ社の映像ソフトによる、急流すべりを内容とするもので、一回三分半。

「オーシャンドーム」は三菱重工業が施工を担当した。入場料は大人四千二百円、中高生三千円などとなっており、映像シミュレーターとダークライドの三施設は別に六百円必要。後で清算可能なプリペイドシステム（リストバンド）を使用する。営業時間は午前九時から午後十時まで。

フェニックスリゾートでは、「オーシャンドーム」を含めた全計画に二千億円を投資、第一期工事分では初年度「オーシャンドーム」だけで二百五十万人、全体で二百八十万人の入場を見込んでいる。同社によると、オープン三週目の八月十九日までに二十万一千百人が入場した。

写真上はオーシャンドーム内部、下は映像シミュレーターのようす

特許・実用新案出願公告・公開（8月1日～15日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

八月十日＝「回胴式遊戯機のリール再回転装置」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、5-53512、61-39391。同、5-53513、61-39392。

実用新案出願公告

八月六日＝「スロットマシン等における操作ハンドル制御機構」、シグマ商事㈱（東京）、5-30783、62-109077、同、5-30784、62-109078。同、5-30785、62-109080。「オートバイレース装置」、㈱タイトー（東京）、5-30795、63-67533。「回転乗り物遊戯具」、長谷川薫（埼玉）、5-30796、62-51317。「観覧車」、泉陽機工㈱（大阪）、5-30797、63-44314。

特許出願公開

八月三日＝「メダル等の搬送装置」、秀工電子㈱（埼玉）、5-192447㊞、4-31494。「テレビゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-192448、4-314337。「ビデオ式銃撃戦ゲーム装置及びその装置を制御する方法」、5-192449、4-7371。「ボート旋回設備」、三菱重工業㈱（東京）、西菱エンジニアリング（兵庫）、5-192450、4-8402。「空中遊泳模擬体験装置における床ネット展張装置」、同、5-192451、4-9290。

八月十日＝「娯楽装置」、クイック・シルバー・ディベロプメント社（米国）、5-200141、4-158294。「キャビネット」、バレイ・レクリエーション・プロダクツ社（米国）、5-200155、4-26630。「遊技機用マイクロプロセッサー」、㈱レジャーエレクトロニクステクノロジー（東京）、5-200153、4-129481。「ゲーム装置」、㈱トミー（東京）、5-200154、4-38712。「ダイスゲーム機」、サミー工業㈱（東京）、5-200156、4-12736。「相性占い装置」、㈱トライアングル（福岡）、5-200157㊞、4-38601。「ワイヤレスコントロール装置」、積水化学工業㈱（大阪）、5-200159、4-11009。同、5-200160、4-11010。「ワイヤレスコントローラ」、同、5-200161、4-12865。「空中浮遊装置」、三菱重工業㈱（東京）、5-200162、4-38813。「娯楽乗り物装置」、三菱電機㈱（東京）、5-200163、4-13594。

実用新案出願公開

八月三日＝「ドライブビデオゲーム機のステアリングホイール振動装置」、㈱ジャレコ（東京）、5-58184、4-6906。「ワイヤレスコントロール装置」、積水化学工業㈱（大阪）、5-58185、4-2155。同、5-58186、4-2156。「ワイヤレスコントローラ」、同、5-58187、4-2157。「ゲーム時間制限機」、同、5-58188、4-2159。

景品提供機メーカーに

機種別資料作成で説明

警察庁に業界の実状知ってもらうため

JAMMAは七月二十三日、東京の虎ノ門パストラルで「景品提供機の資料作成に関する説明会」を開き、これに会員ら四十社（七十五名）が出席した。

これはパチンコ／パチスロを改造し景品を出せるようにした遊技設備の広告に端を発した景品提供機問題に関するもの。JAMMAでは主にAM機部会（長谷川桂祐部会長）が担当、警察庁・生活保安課の担当官との話合いの中から、JAMMAが景品提供機に関する機種別の資料を提供することになり、七月九日の緊急理事会を経て、関係するメーカーに説明することになっていた（本紙第455号を参照）。

長谷川部会長（JAMMA副会長）はまず、「本日集まっていただいたのは、景品提供機問題について当局との最近の折衝状況を説明し、提出すべき資料作成をお願いするため」とし、これまでの経緯を説明した。

それによると、今回JAMMAではAM機部会のほか健全娯楽推進委員会と法務委員会がそれぞれ対応、うちAM機部会が中心となってきた。同部会では、①問題となった背景を明確にして対策を考える、②警察庁・生活保安課の担当官異動に伴い改めて業界の実状を知ってもらう、③問題点を明確にして、健全な発展につなげる積極的な対応を講じる――という観点で対応してきた。当初AM機部会の中に専門委を設け、数点の機種について資料を作成したが、これまでの全機種についての資料提出を求められた。景品提供機についてのガイドラインを定めるためだが、業界にとって影響が大きいことを知ってほしい――と語った。

日南香専務は補足説明し、今回の機種別資料提出により警察庁・生活保安課が実状を理解しやすいようになる、と述べた。またAM機部会の小野寺輝夫氏（㈱シグマ）も新風営法以前の経過など補足説明した。

法務委員会の里見治委員長は、パチンコ／パチスロの改造機以外は従来どおり容認してもらうというのが、業界側の一応のコンセンサスとなっており、警察当局の理解を求めていきたいと述べた。

メーカーがJAMMAに提出する機種別資料というのは、名称、写真で示す外形上の各部分、遊技方法、景品提供の有無などを、一機種一枚で説明するもの、二部作成し八月十日までにJAMMAに提出、一部をなるべく早い時期に警察庁に提出するとのこと。

質疑応答もいくつかあったが、遊技の結果に関係なく（はずれが全然ない場合も）景品提供機については、すべて資料をメーカーないし販売元が作成することになった。

写真はJAMMAによる、機種別資料作成のための説明会のようす

93年3月期で揃った

8社の連結決算

将来は単独決算より重要に

子会社や関連会社の業績を含めた九三年三月期の連結決算が、六月末までに相次いで明らかになった。八月五日に株式上場したタイトーを含め、本紙がまとめた業界関連の上場・公開八社については**上の表**のとおりとなった。

連結決算は子会社（五〇％以上所有）や関連会社（二〇―五〇％所有）の財務内容を連結して投資家に知らせるもの。親会社と子会社や子会社同士などの取引きは相殺されるので、実質的な決算として近年、単独決算より重要視されつつある。

日本では税法や商法でまだ単独決算を基本としているが、連結決算税制を持つ米国では連結決算のほうが主流。日本でも米国をモデルに国際会計基準づくりが進められており、数年先には連結決算に移行するかも知れないとされている。

各社連結決算の連結子会社は次のとおり（持分法適用子会社／関連会社が別にありうる。海外社名は略称）。

任天堂＝米国任天堂、欧州任天堂、カナダ任天堂、米国NESマーチャンダイジング社、米国NHR社、米国HFI社。

セガ社＝セガ・オブ・アメリカ社、セガUSA社、セガ・オブ・カナダ社、セガ・ヨーロッパグループ社、英国マスタートロニックグループ社、セガ・ヨーロッパ社、セガ・ヨーロッパ・オーバーシーズ社、セガ・フランス社、ドイツ・セガ社、（スペイン）セガ・コンシューマプロダクツ社、オーストリア・セガ社。

タイトー＝タイトー・アメリカ社、タイトー・ヨーロッパ社。

カプコン＝カプコンUSA社、米国G&Gソフトウェア社、米国ブリッツクロード社、カプコン・ヨーロッパ社、㈱ステイタス、㈱カプトロン。

ナムコ＝ナムコ・アメリカ社、ナムコ・オペテック社、ナムコ・ホームレーションズ社、アラジンズ・キャッスル社、ナムコ・ヨーロッパ社、英国プレントレジャー社、㈱イタリアントマト。

コナミ＝コナミ・アメリカ社、米国ウルトラ・ソフトウェア社、コナミ・ドイツ社、コナミ英国社、英国パルコムソフトウェア社、コナミエンタテイメント㈱。

テクモ＝米国テクモ社、テクモソフトプロダクツ㈱。

ジャレコ＝ジャレコUSA社。

	売上高	経常損益	当期損益
任天堂	634,669(13.0%)	166,225(2.8%)	88,608(1.7%)
セガ社	416,235(68.1%)	57,393(59.5%)	30,758(147.1%)
タイトー	93,850(12.1%)	5,542(▲33.0%)	2,754(▲35.9%)
カプコン	82,338(85.9%)	14,078(127.5%)	6,788(123.3%)
ナムコ	74,212(24.5%)	4,004(7.3%)	2,037(9.7%)
コナミ	31,909(－)	4,324(－)	2,020(－)
テクモ	14,813(▲4.7%)	1,324(▲27.0%)	796(▲12.5%)
ジャレコ	14,223(▲3.3%)	510(62.0%)	172(165.7%)

（単位百万円。カッコ内は前年比増減率。コナミは決算期変更のため6ヵ月決算）

JAMMAが「綱領」の

一部改正を提案

事務レベル協議通じて

JAMMAでは先の緊急理事会で了承されたいわゆる「景品の取扱いに関する綱領」一部改正案について、業界五団体の承認を得る必要があるのでJAMMAから他の四団体に文書で提案することになった。

七月三十日、JAMMA事務局で五団体の事務レベル協議が行なわれたが、SC遊園の宮原久常務は「細かく決める必要はない」、AOUの荒井義房専務は「資料提供後になんらかの基準を示すのではないか。AOUでは検討していない」など述べ、とくに一部改正が必要でないとの考えを示した。

この事務レベル協議は、あくまでも意見交換の域を出ないものであり、結論を出さないことになった。しかしJAMMAでは、五団体の承認を取りつけることを前提にしていることから、八月中にも他の四団体に文書で要請することにした。

東北に新遊園地

ベイパーク石巻

少ない投資でフル装備

東北地方に新設遊園地「ベイパーク石巻」（宮城県石巻市、万石ベイパーク㈱経営）が七月十七日にオープンした。十一機種の遊園施設を備える地方遊園地で、いずれも㈱ツノダ（本社仙台、角田一郎社長）が納入した。

「ベイパーク石巻」は石巻市の内海、万石浦を見渡す約六万五千平方㍍の敷地に開設されたもので、ジェットコースター（全長四百三十七㍍）、海賊船「ツインドラゴン」（最高部十四㍍、四十人乗り）、観覧車、メリーゴーランド、ミニトレイン、スカイサイクルなど十一機種の遊園施設と、ゲーム場（五百平方㍍）、レストランなどから構成されている。

ツノダによると、納入金額は総事業費二十五億円のうち四億円（一六％）と、驚くほど少ない投資で済んでいるのが特徴。これは中古の遊園施設を導入したためで、同社ではそのためメンテナンス要員を強化するなど工夫した。これにより、大型の新鋭機一台分でバラエティーに富む機種揃えができた（うち禪が納入したミニトレインだけは新品）。

ツノダの角田社長は、東北地方での遊園地の入園者数は平均して年間十七万人程度であり、新品では償却が難しいことから、中古導入を積極的に進めたいとしている。このため中古機情報などメーカー側の協力も得ていくとのこと。

「ベイパーク石巻」にて、禪の松川紘士社長とミニトレイン

ワンダーエッグが

フリーパス発売

夏季イベント含め盛り上げ

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、同社の都市型テーマパーク「ワンダーエッグ」で、七月二十四日から「ワンダーパスポート」の発売を始めた。

「ワンダーパスポート」は入園料とアトラクション利用を一日フリーパスにしたもので、大人三千四百円、子ども三千円。

また午後五時以降に利用できる「ワンダーナイトパス」（大人二千六百円、子ども二千百円）も同時発売となった。

アトラクションのうち「ピラリスおみくじ」は一回しか利用できない。また「カーニバルアーケード」など現金で営業している施設についてはこれまでどおりとなる。

また「パスポート」発売と同時に、ミュージカルなど夏季イベントを八月末まで開催している。開園二年目に入った同園では入園者数が前年同期に比べ大幅減少していることから、「パスポート」とイベントにより盛り返しを狙ったもので、八月に入って「パスポート」の人気が上がり、六―七月の落ち込みをカバーするほど入園者数が急増している。

ワンダーエッグの「パスポート」（上）と「ワンダーナイトパス」

大船撮影所内に95年オープン

「鎌倉シネマワールド」

創業百年の松竹がテーマパーク建設

総合映画会社、松竹㈱（本社東京、奥山融社長）は七月二十七日、鎌倉市大船にある「松竹大船撮影所」にテーマパーク「鎌倉シネマワールド」（約二万平方メートル）を建設すると発表した。約百五十億円を投資、同社創業百周年に当たる九五年にオープンする予定。

松竹は一八九五年に演劇から創業、一九二〇年に法人化し映画事業を開始した。九五年に創業百周年を迎えることから、映画・演劇の歴史と未来を楽しみながら体験するという「カルチャーテイメント」（文化と娯楽をミックスしたもの）として新たに建設することにしたもの。松竹大船撮影所（約七万五千平方メートル）の敷地内に十一のスタジオがあり、その一部を利用する。

「鎌倉シネマワールド」は計画によると三つのゾーンで構成され、「邦画ゾーン」では「寅さん」シリーズの柴又通りや、時代劇の町並みオープンセットを配置、トリック映画ショーなどのアトラクションを交じえ、日本映画の歴史をたどる。

「洋画ゾーン」では五〇年代のハリウッドのメインストリートなど再現、アトラクションを通じてハリウッド映画の撮影現場を擬似体験する。また「未来映像体験ゾーン」では、3DやVRといった映像技術による"体感シアター"を設置。子どもが遊びながら学ぶことのできる"映像キッズランド"も設ける。

同社では、見るだけの映画でなく五感で体験できる映像アミューズメントや、アトラクションで遊ぶ楽しみを再現する、と説明。主に鎌倉観光に来る二千万人と神奈川、東京を中心に、あらゆる年代の客層を対象に建設するとしている。

映画会社が映画を題材としたテーマパークを開設する例は、米国のユニバーサルスタジオ（ハリウッドとフロリダ）などのスタジオツアー型式のものがある。また日本でも京都の東映太秦映画村があるが、「鎌倉シネマワールド」はその中間の規模をめざすものと考えられている。

米国任天堂を描いた

ゲームオーバー

角川書店から日本語版も

米国任天堂の発展を詳細なエピソードで描いた英文書籍「ゲームオーバー」（ランダムハウス社発行）の日本語版が八月三日、角川書店から発売となった（定価二千三百円）。訳者はベテランで知られる篠原慎氏で、読みやすく翻訳しているので、広く業界人に推薦できるが、NESのセキュリティチップを「安全保障チップ」と訳するなど、本紙とはややセンスを異にするのが気になるところだ。

とくにNESのセキュリティシステムに関連するアタリゲームズ社との訴訟、さらにはゲームソフト「テトリス」の著作権を巡る複雑ないきさつと訴訟について、本紙では継続的に報じてきているが、著者のデビット・シェフ氏がまとめると一段と面白くなり、これらも米国任天堂の成功につながることになる。しかし、リバースエンジニアリングが合法とされるに至っていることなど考慮すると、成功と失敗の境で絶えず危うい闘いが続けられたことになる。

また二年間の取材で実に細かいところまで調べているものの、人物評価が一方的だと思われる個所がいくつかあり、その点も気がかりである。訳書「あとがき」には任天堂がこの本に対し、予定されたスーパーマリオを表紙に使わせなかったエピソードまで紹介しており、任天堂に気に入られているわけでもないことが示されている。それだけに、業界関係者にとっては興味深い記述が多い本となっている。

訳書「ゲームオーバー」の表紙から

映画ヒットもあり

今年は恐竜の夏

各地で恐竜ロボット活躍

この夏、映画「ジュラシックパーク」のヒットもあってか、全国各地でさまざまな恐竜展が開かれた。動く恐竜ロボットや恐竜の化石の展示を中心としたもので、ロケーションもホテル、遊園地などさまざま。

恐竜ロボットは主に米国製で、クリエイティブ・プレゼンテーションズ（CPI）社、AVG社、クリス・ウェラス（CWI）社、ダイナメーション社など、また国産ではココロ、ビルドアップなど。イベント主催者の都合で製作メーカー名を明らかにしない場合もあるが、IAAPAショーの出品実績でも明らかなように、これらはAM施設の一分野を形成している。

今年最大の恐竜博は大阪・梅田で開催されている「ディノ・アライブ」で、恐竜ロボットを中心としたパビリオンと、遊園施設とゲーム場を組み合わせて、十一月まで開催中（本号20めんに詳報）。

東京ではフジテレビが昨年に続く企画の「最後の恐竜王国2」を東京プリンスホテルで開催。映画セットも展示。恐竜ロボットは昨年に続き米国CPI社製のもよう。

読売新聞社/日本テレビは東京ドーム前に「ザ・恐竜DINO−PARK」を開催。フジテレビ系の恐竜ロボットが二十四体なのに対して、読売グループは七十体と規模も充実した。二千平方メートルの特設テントに、米国ダイナメーション社製恐竜ロボットを設置した。

首都圏ではこのほか、横浜プリンスホテルで「大中国展・恐竜が来た」、サンリオピューロランドでイベント「恐竜パラダイス」が開催された。東京と横浜の各プリンスホテルではセガ社のゲーム場が併設された。

遊園地では香川県のレオマワールドなどで恐竜イベントが催された。その他、恐竜の化石を中心にしたものでは、金沢市袋畑町の産業展示館での「大恐竜展」、京都市伏見区の青少年科学センターでの「肉食恐竜・アロサウルスとその時代」などあり、ほとんどが八月末までに終っている。

「ザ・恐竜DINO−PARK」の内部のようす

JAMMA健娯委

メダル特別措置

AMショーの一般公開日に

JAMMAの健全娯楽推進委員会（金沢義秋委員長）は八月三日、JAMMA会議室で第六十五回会合を開き（正副委員長欠席）、AMショー開催に伴う会場での機械点検要領など決めた。またAMショー三日目の一般公開に際して、前回どおりメダルゲーム機はクレジット方式に切り換えることを決めた。

いわゆるメダルゲーム機では、メダルを賭けて当たればメダルが払い出されるが、一般公開のショーではメダルが持ち帰られるおそれがあることから、この日だけクレジット方式（クレジット数を賭け、当たれば数字が増える）を認めることにしたもの。昨年は直前に決まったため、今回改めて確認した。しかしJAMMA「健全化を阻害する機械基準」ではクレジット方式の機械を認めていないことから、AMショーに出品しクレジット方式とした機械については「絶対に販売してはならない」としている。

同会合では、卑わいな遊技と受けとられるかも知れないとして、セガ社がセイブ開発「ファンファンパラダイス」の画面写真などを提出したが、問題がないと認められた。

「コインジャーナル」七月号掲載の米国ボブススペースレーサー社の広告で、「チケットを集めて景品と交換しよう」との文言があり、これについて同委員会が七月十三日同誌発行所に対し、風営法で禁止されている行為の広告であるとして厳重抗議をした、との報告があった。発行所は八月二日付で回答、迷惑をかけたと謝罪したとのこと。

トーゴ・花やしき

夏の夜イベント

4年目迎え、恒例の催しに

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）が経営する浅草花やしき（高井初恵園長）は、夏休みシーズンのイベント「イッツ・ア・レーザーホラーファンタジーワールド」を開催。七月三十日に関係者ら約五百人を招いて前夜祭を催した。

このイベントは夏の夜の集客力アップを目的に企画されたもので、今年で四年目を迎える。同園では八月中、午後六時に通常営業を終えた後、七時から十時まで改めて開園し、このイベントを催している。

イベントの内容は、園内の遊園施設乗り放題（サマーチケット大人三千円、子ども二千五百円）とし、園内各所でレーザーショーやステージショー（フェアウェルダンス）、モンスター歓迎パーティー（ゲームやコント）などが行なわれる、というもの。モンスターに扮したスタッフが入園客と一緒に乗り物に乗ったり、外人ダンサーらがステージショーで盛り上げる。

昨年の同イベントの入場者は約一万七千人で、今年も同程度を見込んでいる。高井園長は、「夏場だけでも夜間営業を実現しようと企画した。年々入場者は増え、内容のあるイベントになってきた」と、前夜祭で挨拶した。

ゴールドコーストマラソンで

ゲブレ選手優勝

テクモ陸上部の所属選手

テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）の陸上部に所属しているタデッセ・ゲブレ選手(二三)が、七月十八日にオーストラリアで行なわれた「JALゴールドコーストマラソン」のハーフマラソン男子で同着一位という珍しい形で優勝した。

同社陸上部には、九二年十月からエチオピア出身の、ゲブレ選手ら三名が所属しており、これまでにもいくつかの大会に参加しているが、今回優勝者が出たことで同社は喜んでいる。

「JALゴールドコーストマラソン」の男子ハーフでは、オーストラリアのスティーブ・モネゲッティ選手(三〇)とゲブレ選手が最後まで競い合い、一時間一分五十秒の同タイムのまま両者優勝が決まった。写真判定を含め五時間に及んだ末の判定で、極めて珍しい措置とされている。

テクノス「ダブルドラゴン」の

劇場映画化進む

米国で制作、94年春にも公開予定

米国版「ダブルドラゴン」のカタログから

(株)テクノスジャパン（本社東京、瀧邦夫社長）のTVゲーム機「ダブルドラゴン」に基づく実写の劇場映画「ダブルドラゴン・ザ・ムービー」が現在米国で撮影中で、来年四月に米国で（七月には日本でも）公開される。

TVゲーム「ダブルドラゴン」は対戦型格闘技ゲームの元祖とされており、八七年六月にタイトー（米国ではタイトー・アメリカ社）から発売され、ヒット作となった。カプコン「ストリートファイター」（DX版）はこれより二ヵ月後の八七年八月発売だった。その後「ダブルドラゴンII」（八九年三月）がローラートロンから、「ダブルドラゴン3」（八九年十一月）がテクモから発売されている。

米国では家庭用でトレードウェスト社が許諾を受けていることから、今回の劇場映画制作も同社を通じてテクノスがライセンスした。こうしたライセンス方式でTVゲームから劇場映画化されるのは、任天堂「スーパーマリオ」に次いで二作目となるが、映画化に際し格闘技を中心にしている点で理想的な展開となっている。

映画の制作を担当しているのはグリーンリーフプロダクションズ社。主演俳優には、「ターミネーター2」でT―1000役を演じたロバート・パトリックのほか、マーク・ダカスコスなど個性的な俳優で構成されている（ストーリー、その他は追って報じる予定）。

テクノスジャパンの半谷孝志常務は、「五年がかりでやっと実現できたので、成功すると思う」と語っている。

JAPEAが会員に

事故防止の注意

長野と北海道の事故に伴い

全日本遊園施設協会（山田三郎会長、JAPEA）は八月十八日、「遊園施設の事故防止について」と題する文書を全会員に配布した。これは七月末から相次いだ二件の人身事故を機に、改めて事故防止を呼びかけるもので、アルバイト要員を職務範囲で区別すること、幼児利用者について適切な制限が行なわれているか再確認すること、などを内容としている。

事故のあらましは、各紙報道によると次のとおり。七月三十一日、長野県松本市で開催中の「信州博覧会」で、四両編成のジェットコースター（十五人乗り、サノヤス・ヒシノ明昌製）が、車庫入れ作業中の無人車両に追突し、乗っていた小学生ら子ども五人を含む十一人が軽傷を負った。同博遊園地「アルピーランド」は泉陽興業とサノヤス・ヒシノ明昌の共同企業体が運営している。同遊園施設の運転は運行責任者が行なっているが、たまたま現場を離れたときに不慣れなアルバイトが切り替え作業を始めてしまった、とのこと。

もう一件は北海道岩見沢市にある三井グリーンランド（三井グリーンランド(株)経営）で八月二日、大観覧車（高さ八十五メートル、八人乗りのゴンドラ四十二個）に乗っていた四歳の女児が、高さ約二十メートルの所から転落。重体となったもの。飛んだ帽子を取ろうとして窓から乗り出して落ちたこの子は、ひとりでゴンドラに乗っていた、とのこと。同遊園施設は泉陽興業製。

JAPEAでは、いずれも適切な安全対策をしておれば、事故は十分に防止できたはずとして、事故防止策を確認するよう呼びかけている。

カプコン、販売拡大で

香港子会社設立

海外本部大谷氏が出向社長

(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）はこのほど香港に子会社、カプコンアジア社（大谷弼社長）を設立、八月十六日から業務を開始した。大谷氏は海外営業本部アジア営業部前部長からの出向となる。

同社によると、香港子会社は韓国を除き台湾を含めた東南アジアでの業務用販売を担当するとのこと。家庭用については当面担当する予定はない。香港子会社を設けた理由については、これまでのところ販売拡大という以上の説明はない。

Capcom Asia Co., Ltd., Unit901―902, Houston Center, Tsimshtsui East, Kowloon, Hong Kong

香港にはオペレーション関係でナムコが子会社ナムコ・エイシア社を、また業務用マーケティングでSNKが子会社、SNKエイシア社（新大地亜州有限公司）をすでに設けている。

事務所移転

(株)ザップ＝東京都千代田区平河町二丁目四の十六、平河中央ビル、☎三二二二―五六一一、三浦慶政社長。

株式に改組

(株)ケイミックジャパン（旧・有ケイミックジャパン）＝東京都台東区橋場一丁目二の一、マルカビル、☎三八七二―九七六七、加藤肇社長。

論潮

リデムプション

米国ではAMゲーム場のことを単にアーケードと言い、二、三台しか置かないシングルロケのことは単にストリートと言う。アーケードにもストリートにも、日本で言うメダルゲーム機はない。日本でいうメダルゲーム機はスロットマシンやTVポーカーなどであるが、これらは州法などで特別に許可されたカジノ（賭博場）で見ることができる。このようにAMゲーム機とギャンブル機（日本ではメダルゲーム場または違法カジノで使われることになる）は、米国では極めて明確に区別されている。

これは連邦法「ギャンブリング・ディバイシス・アクト」（六二年）の定義にあるように、偶然の遊技に財物を賭けるよう開発された遊技機を、ギャンブル機として他の遊技機と区別しているためである。連邦法ではギャンブル機の製造・販売を規制し、州と州の間の輸送を禁止している。また一般に賭博罪は州法に当たる刑法で規定されている。

リデムプションというのは、一般にスキル（技）を要する遊技で一定の成績を上げたプレイヤーに対し、景品と交換できるチケットを払い出す機構を持つアーケードゲーム機だと説明できる。プレイヤーが貯めたチケットが多ければ、より高額の景品と交換することができる。米国ではこれは一般に賭博罪に当たらないと解されている。

リデムプションという概念に近いものが日本にあるかというと、旧風営法からある「射幸心をそそるおそれのある遊技」（七号営業）のうち、パチンコなどの遊技機を使うものが考えられる。これは元来、プレイヤーが遊技の結果により景品を獲得するものだからである。もちろん景品を買い取る交換所はこの法律の趣旨からして存在しないはずのもの、という前提の話ではあるが。従ってリデムプションを日本に導入するのは理論的には難しくないが、七号営業が本来の姿に戻らない限り、現実にはほとんど無理ではないかと考えるのが正しいのではないか。

北海道札幌市郊外のAMビル「スガイディノス」内

国内最大級の屋内AMロケ「ディノスパーク」が好調

須貝興行が遊園施設とスポーツ機をメインに　メダルゲーム機なし、風営8号対象外で直営

写真は上下とも1階フロアにて、上は入口付近から奥を見たようす。下は「バーチャフォーミュラ」と「ドリフトキング」。左は地元タレントを起用したキャラクター「ディノス5」で同ロケの主な5種類の施設をイメージしたもの。（なおここに掲載した写真はすべてオープン時のもの）

国内最大級の屋内アミューズメントパークとボウリング場を設けたAMビル「スガイディノス」が、札幌市内に七月十七日オープンして話題となっており、好調な運営を続けている。

同ビルは北海道でゲーム場、映画館、ボウリング場などを展開している須貝興行㈱（本社札幌、鈴木保男社長）が二年前に事業計画を立て、旧病院跡地を買い取り、昨年九月に建設工事に着手して十ヵ月かけて完成したもの。設置機械もすべて買い取りで、総事業費は七十億円。

なお同ビルは住居専用地域にあり風営禁止区域であるため、同社では初めから風営法対象外のロケとして計画し、「とくに例外なしに風営法の対象となるメダルゲーム機は一台も設置しないことを前提にした上で、遊園施設を含めたAMパークにするという方針で設置した」としている。

ビルは三階建てで、一フロアの面積が約三千三百平方メートルもあり、三フロア合わせると約一万平方メートルにもなる。うち一、二階がAM機フロアで「ディノスパーク」と呼び、三階はボウリング場になっている。この三つのフロアの設置施設だけで約十五億円を投入したとのこと。大型施設を設置するため、各フロアの天井は通常のビルよりかなり高くなっている。地下一階と屋上は駐車場になっており、計二百五十台を収容できる。

「ディノス」の名称は、同社によるとギリシャ語で「すごい」という意味だそうだ。なお同ビルは市道環状通りに面し、地下鉄白石駅から徒歩三分と便利がよい所にある。

オリジナル施設も2種類

AM機フロア「ディノスパーク」には硬貨作動式AM機が約百六十台と同社がアトラクションと呼んでいるチケット制によるAM施設が八種類設置されている。また一階にはフードコーナー、二階にドリンクコーナーもある。

うちアトラクションについては、同社と松下電器産業が共同開発し、乃村工芸が施工を担当したお化け屋敷「百手館」とパットゴルフ施設「パットパットゴルフ」がオリジナル施設。「百手館」は昭和初期の町並みや神社などを再現したもので、入場客をつかもうとする百の手首を配しており、屋敷の中の畳の上を土足で歩く場面もある。

「パットパットゴルフ」は約六百八十平方メートルのフロアを使い、通常の競技大会用と障害物を設けたコースに二分されており、全部で十八ホールある。少し盛り上がったグリーンや傾斜コース、バンカーなどがあり変化に富んでいるのが特徴。

大型乗物機は二機種で、ワゴンが星形になった定員四十人の「ロックンロール」（トーゴ製）、アップダウンしながら回転する定員四十人の「ミュージックエキスプレス」（イタリアSDC社製）。

また須貝興行が内容をアレンジしたナムコの占い施設「占い魔女の館」、最大六台で競走するバッテリーカー施設「ドリフトキング」（ナムコ製）、七種類のゲームを設置し景品を手渡す「カーニバルコーナー」がある。さらに七月末にはセガ社映像シミュレーター「AS−1」を一階入口を入った所に設置した。

上は遊園施設フロアにて、左は「ミュージックエクスプレス」の外観と内部

上の写真はアーケードゲーム機設置部分、下は通路両側に設けられたカーニバルコーナーのようす。左はハンマーを振りおろす力を試すザンペルラ社製「ビッグハンマー」で、入口部分に設置されアイキャッチ効果もある

硬貨作動式ゲーム機については「バーチャフォーミュラ」や「スズカ8アワーズ」など大型を中心にTVゲーム機約三十台のほか、アーケードゲーム機はほとんどがスポーツタイプのもの。うち国内では珍しい海外製ゲーム機も数台、伊藤忠産機を通じて導入している。

なお七月末には「ちびっこ広場」を新設し、小型乗物機も設置している。

利用料金は「百手館」と占い施設が五百円、その他のアトラクションは四百円、硬貨作動式は百円か二百円となっている。

三階のボウリング場は四十レーンを設置。投球フォームをTV画面に映し出しプリントアウトもするブランズウィック製の最新機種を採用。

写真はいずれも須貝興行と松下電器産業の共同開発で乃村工芸が施工したお化け屋敷「百手館」の入口と内部の一場面

地域密着型ロケをめざし

オープン当初は一日に一万人から一万五千人も入場し、店内はかなり余裕のある機械配置だが大混雑した。オープン一ヵ月目の八月中旬時点にはやや落ち着きを見せているが、それでも八千人から一万人が来場し、駐車場は終日満車状態が続き、各大型施設には三十分以上も順番を並んで待つ行列が出来ているそうだ。

同社では同ビル全体の年間の入場者数を二百万人、売上げ二十億円と見込んでおり、うち一、二階のAMパークの売上げが七五％を占めると予想している。現在の売上げ額は公表していないが、「ほぼ目標どおり推移している」とのことで、一、二階の売上げ構成比は硬貨作動式ゲーム機が五〇％、アトラクションが四〇％、残りは飲食関係などとなっている。

同社によると「夏休みは雨の日が多かったことが安・近・楽・指向に拍車をかけ盛況だった。しかし目標達成は夏休みが終わってからの運営にかかっている」としている。営業時間は午前十時から翌朝三時（金・土曜、祝前日は翌朝五時）まで。運営スタッフはアルバイトを含め計百七十名で、うちゲーム部門は百二十五名。

客の年齢層はほとんどが十八歳から二十五歳くらいまでのヤングだが、「ちびっこ広場」を設けてからは、親子連れのファミリーが増えてきている。さらに飲食コーナーが入口部分にあることから、休憩がてら飲食だけして帰る客もいるとのことで、「ディノス」は地域の憩いの場ともなる地域密着型ロケとなりつつある。

なお須貝興行は一九一八年（大正七年）に芝居小屋を開設して創業。その後演劇とともに映画館（松竹系）事業に参入し、また相撲やサーカスなどさまざまな興行を道内で大々的に展開。五四年法人に改組してからゲーム場、ボウリング場、ビリヤード場、カラオケルーム、バッティングセンターなど次々と事業を多角化してきており、うち現在ゲーム場は十六店（設置台数約三千七百台）、映画館二十三館、ボウリング場十二ヵ所（約三百レーン）を直営。同社は土地や機械などすべて買い取りで直営することを基本方針としている。同社売上高に占めるゲーム場部門の比率が、昨年三月決算で初めて他の部門を上回り約四〇％となったことから、同社は今後、ゲーム場部門を事業の中核として本格的に展開していくという方針を固めている。

上と右の写真はいずれも二階フロアのAM機設置部分のようす

「占い魔女の館」の入口にて

パターゴルフ施設はオリジナルでフリッパー形式などゲーム感覚を加えたもの（右）と独特のグリーン形状のものがある。一番下の写真は最新機種を設置したボウリング場

2階：ドリンクコーナー、百手館、占い魔女の館、ら旋階段、クレーン機、ドリームパレス、パットパットゴルフ、吹抜け、スポーツゲーム機、コックピットTV機、ベンチ、アメリカンカーニバル、バスケット、フリッパー、バッティング機・ピッチング機、券売所、TVゲーム機、WC、事務所、EV

1階：フードコーナー、バーチャフォーミュラ、カーニバル機（硬貨作動式）、カーニバルコーナー、ちびっこ広場、ら旋階段、AS−1、ドリームパレス、ロックンロール、ミュージックエキスプレス、入口（メイン）、ドリフトキング、券売所、TVゲーム機、コックピットTV機、WC、事務所、EV、入口

「ディノスパーク」配置図

札幌市白石区南郷通1丁目北　☎(011)860−1212

セガ社が

東京・池袋のサンシャイン60通りに面して
「池袋GIGO」オープン
8フロアの都市型大規模店

カラオケも含め東方グループと共同経営

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、同社の都市型大規模AMロケーション「GIGO」（ギーゴ）の二号店「池袋GIGO」を、結婚式場や商業ビルなどを展開している東方グループ（本社東京、郷禎伯社長）との共同経営で、東京・池袋に七月二十四日オープンさせ注目を集めている。

「ギーゴ」はAM機器と飲食、カラオケなどを組合わせた大人向け高級指向の〝アーバンアミュージアム〟をめざしたもので、一号店は六本木に昨年九月オープンした。

今回オープンした「池袋ギーゴ」は、池袋駅東口のサンシャイン60通りに面した八階建て「テック35」ビル内に設けられ、地下一階から地上八階までの九フロアを使用。うち八階は事務所になっているため、営業フロアは計八フロアで総営業面積は約三千四百平方メートルある。地下一階から地上五階までがゲーム機フロアで風営八号店、六、七階はカラオケルームとなっている。

なお同ロケのフロアには以前、パチンコ店と電気製品のディスカウントショップが入っていた。また地下二階には従来からの居酒屋があり、現在も営業している。

同ロケの総投資額は公表されていないが、「六本木ギーゴ」よりは抑えているとのことで、初年度売上げ目標は二十億円。

〝神話伝説〟の世界を演出

ロケ全体のコンセプトは「単なるゲームを目的とするゲームスポットではなく、複合的な環境演出を最先端ゲーム機器が創り出す非日常ドラマ空間の中で、先進的アミューズメント体験を可能とするもの」としている。

また「二XX一年〝神話伝説〟の世界」を演出コンセプトとし、地下から四階までのAM機フロアを「物質界＝アクティブで創造的な空間」、五階の対人ゲームと占いのフロアを「妖精界＝美しい色香を放つ空間」、六、七階のカラオケフロアを「精霊界＝精霊たちとのコミュニケーション装置としての空間」――とそれぞれ分けて演出を行なっている。

ゲーム機の総設置台数は約二百四十台、対人ゲームが六台、カラオケルームが二十五室という構成で、地下一階―二階はアーケードゲーム機、三―四階はメダルゲーム機中心となっている。地下一階はTVゲーム機のみ五十数台、一階は4人用「バーチャフォーミュラ」など大型TVゲーム機と「ドリームパレス」などプライズマシン、その他アーケード機を含め約三十台、二階はスポーツゲーム機とカーニバル機を三十数台それぞれ設置している。ゲーム料金は「バーチャフォーミュラ」が五百円で、同機以外はすべて百円に設定。

三、四階のメダルゲームフロアには、十七人用「ロイヤルアスコット・スペシャル」など多人数用十数台を含む計約百台のメダルゲーム機とフリッパー十台が設置されている。メダルの貸出し料金は一枚三十円が基本で、五百円（十七枚）から貸出している。

五階は「対人カジノ＆バー」と呼ばれ、ルーレット二台、ブラックジャック四台の対人ゲーム台を設置し、十六席のバーカウンターもある。なお同フロアには占い師五人（五部屋）による占いコーナー「開運館」があり、これは委託運営となっている。

カラオケルームは二十五室で、四十人収容のパーティールームもある。

なお八階は事務所だが、フロアの約半分を駐輪場スペースとして確保している。これは東京都からの指導によるもの。

営業時間は地下一階―四階が十時から、五階の対人ゲームフロアが十五時からそれぞれ午前零時まで、カラオケが十一時から翌朝五時まで。多層階ロケのため運営スタッフは多く、社員十八名とアルバイト約百五十名でローテーションを組んでいる。

なお対人ゲームフロアは二十歳未満の入場を断っている。また同ロケは「六本木」と同様、父兄同伴を除く十八歳未満は入場させないことを基本方針として運営している。

シグマ直営大型店と共存

サンシャイン60通りは、池袋駅とサンシャインシティとを結ぶメイン通りで、映画館やパチンコ店、SCなどが並んでいる繁華街であり、人通りが終日絶えない。昼間は混雑するため車両は通行止めとなる。

この通りのゲーム場は従来、シグマの「ゲームファンタジア・サンシャイン」が一店だけだった。このシグマ直営店は八五年オープンし、三階建てで総フロア面積が約千九百平方メートル、メダルゲーム機中心に約三百台を設置した同社のメインロケとなっている。ところが今回、これを上回る規模の「ギーゴ」が約七十メートルしか離れていない場所にオープンしたため、大型店同士の競合ということで注目されている。

セガ社では「競合は当初から当然予想していたが、オープン一ヵ月を見る限り売上げは悪くない。かえって相乗効果が出て、サンシャイン60通りの市場が二倍近くに膨れ上がったと見ることができる。この通りはそれだけの潜在パワーがあるということだ」としている。

一方、シグマでは「今のところ客が減ったというデータは出ていないし、売上げは予想どおりだ。両店が同じ形態だったら影響もあったかもしれないが、運営のコンセプトがまったく違う。『ギーゴ』は新しい客をつかんだということではないか」と分析している。

また「ギーゴ」の吉本武店長も同じような見方をしており、「当店と『ファンタジア』とは内容が異なるせいもあるだろうが、客層が微妙に違うようだ。ただ夏休みが終わると、また違った様相が出てくるかもしれない」と語っている。

「池袋GIGO」の外観（上）と入口部分のようす。隕石が落下し崩れたような装飾が施されており、人目を引いている

写真は上下とも1階にて、上はメイン機種「バーチャフォーミュラ」

上は3階のフリッパーコーナー、下は地下1階のTVゲーム機フロア

吉本武店長

写真右上はスポーツ&カーニバルフロア、下は三階メダルゲーム機フロア

右の写真上は四階に設置された十七人用「ロイヤルアスコット・スペシャル」のようす。下は五階にある対人ゲームフロアで、ルーレットとブラックジャック（計六台）のゲーム台を設置

最近の電気用品型式番号表

電気用品取締法に基づき型式認可（更新）された、最近5年間分の電気乗物、電気遊戯盤（TVゲーム機）の認可番号を、判明する限り収録した。これら型式認可の有効期間はいずれも5年間であり、引き続き同じ番号で製造するには更新手続きをとらねばならない（更新分は番号末尾に※の印をつけた）。
会社名などは認可時点のもので、その後社名変更などしている場合がある（電気用品取締法については本紙第456号を参照）。

電気乗物

▽91-38438　63.10.24　加藤工業㈱(大阪)
▽91-39153　1.2.9　㈱ホープ(東京)
▽91-40153　1.6.22　㈱タナカ製作所(神奈川)
▽91-40154　1.6.22　㈱トーゴ(東京)
▽91-40686　1.9.11　㈱トーゴ(東京)
▽91-20813※　1.10.9　日本娯楽機㈱(東京)
▽91-30468※　1.11.28　㈱ホープ(東京)
▽91-41205　1.11.28　㈱タナカ製作所(神奈川)
▽91-41457　2.1.9　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-41888　2.3.13　㈱トーゴ(東京)
▽91-42053　2.4.11　テクモ㈱(東京)
▽91-42130　2.4.17　㈱トーゴ(東京)
▽91-43376　2.10.17　テクモ㈱(東京)
▽91-43396　2.10.19　昭和鉄工㈱(東京)
▽91-43749　2.12.21　㈱ホープ(東京)
▽91-45033　3.7.24　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-45069　3.8.5　㈱ホープ(東京)
▽91-45365　3.9.13　㈱トーゴ(東京)
▽91-45366　3.9.13　㈱トーゴ(東京)
▽91-48506　5.1.19　真砂工業㈱(東京)
▽91-49417　5.5.28　真砂工業㈱(東京)

電気遊戯盤

▽91-38301　63.9.29　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-38433　63.10.24　㈱大永製作所(神奈川)
▽91-38560　63.11.15　㈲こまや製作所(兵庫)
▽91-38637　63.11.28　㈱太陽自動機(東京)
▽91-38661　63.11.28　㈱オリムピック(埼玉)
▽91-38683　63.12.3　㈲多摩技術(東京)
▽91-38692　63.12.3　和光電気㈱(東京)
▽91-39129　1.2.2　㈱タイトー(東京)
▽91-39249　1.2.21　電元オートメーション㈱(東京)
▽91-39356　1.3.9　高麗精密㈱(埼玉)
▽91-39515　1.3.29　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-39595　1.4.3　㈱松村製作所(大阪)
▽91-39630　1.4.10　㈱タイトー(東京)
▽91-39760　1.4.28　㈱タイトー(東京)
▽91-39945　1.6.5　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-39989　1.6.8　㈱カプコン(大阪)
▽91-40089　1.6.17　㈱サコム(山梨)
▽91-40126　1.6.20　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-40156　1.6.22　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-40239　1.7.4　㈱カトウ製作所(東京)
▽91-40436　1.7.29　㈱カトウ製作所(東京)
▽91-40446　1.8.1　㈱パル工業(大阪)
▽91-40872　1.10.5　オー・エスプロジェクト㈱(大阪)
▽91-30193※　1.10.9　㈱タイトー(東京)
▽91-40911　1.10.13　㈱シグマ(東京)
▽91-41053　1.11.2　電元オートメーション㈱(東京)
▽91-41100　1.11.10　シグマ商事㈱(東京)
▽91-41133　1.11.10　㈱タイトー(東京)
▽91-41283　1.12.5　データイースト㈱(東京)
▽91-41458　2.1.9　㈱カワクス(大阪)
▽91-41723　2.2.20　㈱タイトー(東京)
▽91-41731　2.2.20　レイメイ電機㈱(東京)
▽91-41847　2.3.13　㈲多摩技術(東京)
▽91-41875　1.3.13　㈱かきぬま綜合技研工業(東京)
▽91-41889　2.3.13　㈱トーゴ(東京)
▽91-42154　2.4.23　富士電子工業㈱(千葉)
▽91-42297　2.5.16　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-42375　2.5.30　㈱ナムコ(東京)
▽91-42437　2.6.8　㈱タイトー(東京)
▽91-42634　2.7.4　テクモ㈱(東京)
▽91-42736　2.7.18　㈱ジャレコ(東京)
▽91-42869　2.8.8　電元オートメーション㈱(東京)
▽91-42935　2.8.17　㈱大永製作所(神奈川)
▽91-42948　2.8.17　㈱ナムコ(東京)
▽91-43403　2.10.24　㈱シグマ(東京)
▽91-43712　2.12.19　㈱タイトー(東京)
▽91-43934　3.1.30　二光㈱(東京)
▽91-44042　3.2.13　データイースト㈱(東京)
▽91-44109　3.2.20　富士電子工業㈱(千葉)
▽91-44132　3.2.27　日本娯楽機㈱(東京)
▽91-44185　3.3.6　㈱ナムコ(東京)
▽91-44672　3.5.29　㈱関西精機製作所(京都)
▽91-44688　3.5.29　㈱ナムコ(東京)
▽91-44689　3.5.29　㈱尚球社(大阪)
▽91-44703　3.6.5　㈱オートテクニカ(埼玉)
▽91-44756　3.6.14　科学技研㈱(東京)
▽91-44757　3.6.14　科学技研㈱(東京)
▽91-44842　3.6.28　㈱バルテック(大阪)
▽91-44852　3.6.28　コナミ㈱(兵庫)
▽91-45205　3.8.23　㈱ジャレコ(東京)
▽91-45399　3.9.13　㈱ナムコ(東京)
▽91-45413　3.9.20　レイメイ電機㈱(東京)
▽91-45482　3.10.9　㈱シグマ(東京)
▽91-45635　3.11.1　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-45658　3.11.1　データイースト㈱(東京)
▽91-45745　3.11.21　㈱ナムコ(東京)
▽91-45767　3.11.29　㈱タイトー(東京)
▽91-45836　3.12.4　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-45841　3.12.4　三愛工業㈱(群馬)
▽91-45908　3.12.20　コナミ㈱(兵庫)
▽91-45985　4.1.13　テクモ㈱(東京)
▽91-46099　4.1.27　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-46107　4.1.27　㈱タイトー(東京)
▽91-46108　4.1.27　㈱タイトー(東京)
▽91-46143　4.1.31　富士電子工業㈱(千葉)
▽91-46189　4.2.14　㈲マツオカメカトロニクス(大阪)
▽91-46241　4.2.18　㈲湘南システム(神奈川)
▽91-46376　4.3.4　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-46421　4.3.16　杉谷電工㈱(大阪)
▽91-46520　4.3.26　㈱エクセル(神奈川)
▽91-46569　4.4.2　㈱ビーアイ(栃木)
▽91-46874　4.5.21　㈱シグマ(東京)
▽91-46995　4.6.5　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-47035　4.6.9　㈱三和(群馬)
▽91-47105　4.6.18　㈱タイトー(東京)
▽91-47148　4.6.25　㈱シグマ(東京)
▽91-47176　4.6.25　㈱タイトー(東京)
▽91-47210　4.7.2　レイメイ電機㈱(東京)
▽91-47442　4.7.31　㈱ジャレコ(東京)
▽91-47452　4.8.7　㈱大永製作所(神奈川)
▽91-47453　4.8.7　㈱大永製作所(神奈川)
▽91-47460　4.8.7　㈱科研(東京)
▽91-47654　4.9.4　㈱オリムピック(埼玉)
▽91-47656　4.9.4　㈱エレクトロコイン(鳥取)
▽91-47665　4.9.14　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-47718　4.9.18　㈱ナムコ(東京)
▽91-47719　4.9.18　㈱ナムコ(東京)
▽91-47720　4.9.18　㈱大永製作所(神奈川)
▽91-47737　4.9.18　㈱関西精機製作所(京都)
▽91-47794　4.9.25　㈱ビーアイ(栃木)
▽91-47810　4.9.29　㈱ジャレコ(東京)
▽91-47817　4.9.29　ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽91-47991　4.10.30　㈱ナムコ(東京)
▽91-48008　4.10.30　テクモ㈱(東京)
▽91-48091　4.11.10　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-48180　4.11.20　㈱タイトー(東京)
▽91-48191　4.11.20　コナミ㈱(兵庫)
▽91-48216　4.11.20　大洋化学㈱(和歌山)
▽91-48266　4.11.30　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-48289　4.11.30　データイースト㈱(東京)
▽91-48353　4.12.15　㈱マツオ(埼玉)
▽91-48422　5.1.6　㈱トーゴ(東京)
▽91-48434　5.1.12　関東電子㈱(茨城)
▽91-48593　5.2.2　京セラ㈱(京都)
▽91-48611　5.2.5　富士電子工業㈱(千葉)
▽91-48612　5.2.5　富士電子工業㈱(千葉)
▽91-48624　5.2.5　北日本通信工業㈱(福島)
▽91-48661　5.2.9　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-48675　5.2.12　㈱ナムコ(東京)
▽91-48727　5.2.19　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-48728　5.2.19　㈱タイトー(東京)
▽91-48742　5.2.23　㈱エレックス(東京)
▽91-48943　5.3.19　㈱エヌ・エム・ケイ(東京)
▽91-49054　5.4.9　㈱ピーアイ(栃木)
▽91-49070　5.4.13　㈱ユニバーサル(栃木)
▽91-49098　5.4.16　㈱タイトー(東京)
▽91-49162　5.4.23　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-49168　5.4.23　㈱トーゴ(東京)
▽91-49251　5.5.7　㈱大永製作所(神奈川)
▽91-49279　5.5.18　㈱ピーアイ(栃木)
▽91-49385　5.5.25　㈱ナムコ(東京)
▽91-49419　5.5.28　㈱ナムコ(東京)
▽91-49503　5.6.15　㈱科研(東京)
▽91-49626　5.6.25　㈱メーシー(東京)
▽91-49627　5.6.25　㈱ナムコ(東京)
▽91-37771※　5.6.25　㈱タイトー(東京)
▽91-49741　5.7.16　㈱ユウビス(大阪)
▽91-49757　5.7.16　㈱イーグル(東京)
▽91-49760　5.7.16　㈱関西精機製作所(京都)
▽91-49819　5.7.20　富士電子工業㈱(千葉)
▽91-49848　5.7.23　データイースト㈱(東京)
▽91-49849　5.7.23　サミー工業㈱(東京)
▽91-49853　5.7.27　㈱ナムコ(東京)
▽91-49854　5.7.27　㈱ナムコ(東京)
▽91-49871　5.7.27　㈱タイトー(東京)
▽91-49907　5.7.30　サミー工業㈱(東京)
▽91-49946　5.8.4　サミー工業㈱(東京)

電子応用遊戯器具

▽95-3634　63.9.5　㈱カプコン(大阪)
▽95-3635　63.9.5　㈱カプコン(大阪)
▽95-3651　63.9.21　㈱タイトー(東京)
▽95-3696　63.12.3　グリーン電子㈱(東京)
▽95-3716　63.12.20　アルユメ㈱(東京)
▽95-3721　63.12.20　大森電気㈱(東京)
▽95-3729　63.12.24　アルユメ㈱(東京)
▽95-3737　1.1.17　アルユメ㈱(東京)
▽95-3738　1.1.23　船井電機㈱(大阪)
▽95-3751　1.2.9　㈱ジャレコ(東京)
▽95-3785　1.3.29　㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-3834　1.5.30　㈱ジャレコ(東京)
▽95-3835　1.6.5　アルユメ㈱(東京)
▽95-3885　1.7.24　㈱ナムコ(東京)
▽95-3886　1.7.24　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3887　1.7.29　㈱シグマ(東京)
▽95-3888※　1.7.29　㈱シグマ(東京)
▽95-2888　1.8.14　㈱タイトー(東京)
▽95-3898　1.8.14　テクモ㈱(東京)
▽95-3913　1.8.30　テクモ㈱(東京)
▽95-3918　1.8.30　㈲朝日物産(大阪)
▽95-3925　1.9.5　㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-3926　1.9.5　辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-3929　1.9.8　㈱大永製作所(神奈川)
▽95-3930　1.9.8　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)

▽95-3933　1.9.12　㈱ケイアンドケイ電子工業(鹿児島)
▽95-3939　1.9.18　㈱ジャレコ(東京)
▽95-3947　1.9.25　㈲パル(大阪)
▽95-3991　1.11.21　㈱ナムコ(東京)
▽95-3994　1.11.28　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4002　1.12.5　㈱シグマ(東京)
▽95-4003　1.12.5　㈱シグマ(東京)
▽95-4004　1.12.5　㈲ボナンザエンタープライゼズ(神奈川)
▽95-4011　1.12.12　アルユメ㈱(東京)
▽95-4012　1.12.12　㈱岡田商会(京都)
▽95-4022　1.12.25　㈱シグマ(東京)
▽95-4023　1.12.25　㈱セイミツ商事(埼玉)
▽95-4030　2.1.9　コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-4078　2.3.13　コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-4084　2.3.27　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4131　2.6.15　㈱ジャレコ(東京)
▽95-4142　2.6.19　㈱大永製作所(神奈川)
▽95-3046※　2.7.27　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4208　2.9.14　辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-4210　2.9.14　㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-4210-1　2.9.14　杉谷電工㈱(大阪)
▽95-4219　2.9.28　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4232　2.10.17　㈱ジャレコ(東京)
▽95-4250　2.11.16　㈱ハチオー(神奈川)
▽95-4252　2.11.16　㈱キタノコトブキ(東京)
▽95-4260　2.11.30　科学技研㈱(東京)
▽95-4265　2.12.12　㈱タイトー(東京)
▽95-4265-1　2.12.12　㈱大永製作所(神奈川)
▽95-4265-2　2.12.12　小松ハイテック㈱(石川)
▽95-4271　2.12.26　㈱大永製作所(神奈川)
▽95-4272　2.12.26　㈱タイトー(東京)
▽95-4311　3.3.20　㈱タイトー(東京)
▽95-4312　3.3.20　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4318　3.4.10　コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-4325　3.4.10　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4339　3.4.26　㈱ナムコ(東京)
▽95-4353　3.5.27　㈱大永製作所(神奈川)
▽95-4388　3.7.29　㈱タイトー(東京)
▽95-4391　3.8.9　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4398　3.8.19　ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽95-4400　3.8.19　㈱ナムコ(東京)
▽95-4406　3.8.21　㈱太陽自動機(東京)
▽95-4416　3.9.6　㈱ジャレコ(東京)
▽95-4429　3.9.21　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4430　3.9.21　㈱アルテック(東京)
▽95-4434　3.9.30　㈱ユーピーエル(栃木)
▽95-4447　3.10.29　京セラ㈱(京都)
▽95-4455　3.11.15　サミー工業㈱(東京)
▽95-4460　3.11.29　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4461　3.11.29　㈱タイトー(東京)
▽95-4462　3.11.29　レイメイ電機㈱(東京)
▽95-4473　3.12.25　㈱カプコン(大阪)
▽95-4484　4.1.13　㈱カプコン(大阪)
▽95-4491　4.1.20　㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-4496　4.2.17　ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽95-4524　4.3.25　㈱カプコン(大阪)
▽95-4531　4.4.14　㈱ナムコ(東京)
▽95-4569　4.6.1　㈱ジャレコ(東京)
▽95-4577　4.6.9　データイースト㈱(東京)
▽95-4578　4.6.9　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4590　4.6.23　㈲エムエス電子(東京)
▽95-4599　4.6.30　㈱タイトー(東京)
▽95-4610　4.7.17　サミー工業㈱(東京)
▽95-4618　4.7.24　日本金銭機械㈱(大阪)
▽95-4626　4.8.6　㈱大永製作所(神奈川)
▽95-4631　4.8.25　コスモ電子㈱(大阪)
▽95-4634　4.9.4　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4639　4.9.4　テクモ㈱(東京)
▽95-4658　4.10.5　㈱カシオゲーム(東京)
▽95-4659　4.10.16　大森電気㈱(東京)
▽95-4662　4.10.27　コスモ電子㈱(大阪)
▽95-4663　4.10.27　㈱シグマ(東京)
▽95-4664　4.10.27　㈱ナムコ(東京)
▽95-4665　4.10.27　㈱ナムコ(東京)
▽95-4666　4.10.27　㈲臼井商事(埼玉)
▽95-4687　4.11.20　データイースト㈱(東京)
▽95-4688　4.11.20　㈱ナムコ(東京)
▽95-4689　4.11.20　㈱ナムコ(東京)
▽95-4690　4.11.20　㈱タイトー(東京)
▽95-4691　4.11.20　㈱タイトー(東京)
▽95-4693　4.11.24　大森電気㈱(東京)
▽95-4706　4.12.8　㈱タイトー(東京)
▽95-4710　4.12.11　㈱シグマ(東京)
▽95-4717　4.12.25　㈱ナムコ(東京)
▽95-4734　5.1.22　コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-4741　5.1.22　テクモ㈱(東京)
▽95-4743　5.2.2　ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽95-4744　5.2.2　㈱タイトー(東京)
▽95-4746　5.2.9　㈱太陽自動機(東京)
▽95-4765　5.3.16　㈱東洋物産(大阪)
▽95-4766　5.3.16　㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-4783　5.4.9　㈱タイトー(東京)
▽95-4784　5.4.9　㈱タイトー(東京)
▽95-4795　5.4.28　㈱大永製作所(神奈川)
▽95-4796　5.5.7　コナミ㈱(兵庫)
▽95-4797　5.5.7　コナミ㈱(兵庫)
▽95-4808　5.5.18　㈱太陽自動機(兵庫)
▽95-4822　5.5.31　パイオニア㈱(東京)
▽95-4827　5.6.7　㈱タイトー(東京)
▽95-4828　5.6.7　サン電子㈱(愛知)
▽95-4838　5.6.15　㈱フラッグ(埼玉)
▽95-4846　5.7.2　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4847　5.7.2　㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4848　5.7.6　松下寿電子工業㈱(香川)
▽95-4854　5.7.6　菊池武彦(大阪)
▽95-4855　5.7.6　㈱タイトー(東京)
▽95-4856　5.7.13　㈱カプコン(大阪)
▽95-4859　5.7.16　十和田パイオニア㈱(青森)
▽95-4861　5.7.20　㈱カプコン(大阪)
▽95-4872　5.8.4　東京シャシ㈱(東京)

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

9月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	NBA JAM（ウィリアムズ）	9.54
2	モータルコンバット（ミッドウェー）	9.06
3	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	8.47
4	スラムマスターズ〔マッスルボマー〕（カプコン）	8.07
5	ストリートファイターIIチャンピオンエディション〔ストIIダッシュ〕（カプコン）	7.76
6	タイトルファイト（セガ社）	7.71
7	パニッシャー（カプコン）	7.65
8	スーパーチェイス（タイトー）	7.59
9	ターミネーター 2（ミッドウェー）	7.51
10	ダブルアクセル〔パワーホイールズ〕（タイトー）	6.83

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	スズカ8アワーズ（ナムコ）	9.31
2	レースドライビング・パノラマ（アタリゲームズ）	9.20
3	バーチャレーシング（セガ社）	9.04
4	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	8.89
5	スタジアムクロス（セガ社）	8.30
6	レースドライビング（アタリゲームズ）	8.05
7	スティールタロンズ（アタリゲームズ）	7.65
8	モトフレンジー（アタリゲームズ）	7.63
9	マッドドッグ・マックリー（ALG）	7.63
10	マッドドッグ II（ALG）	7.60

ベスト・ニュービデオ

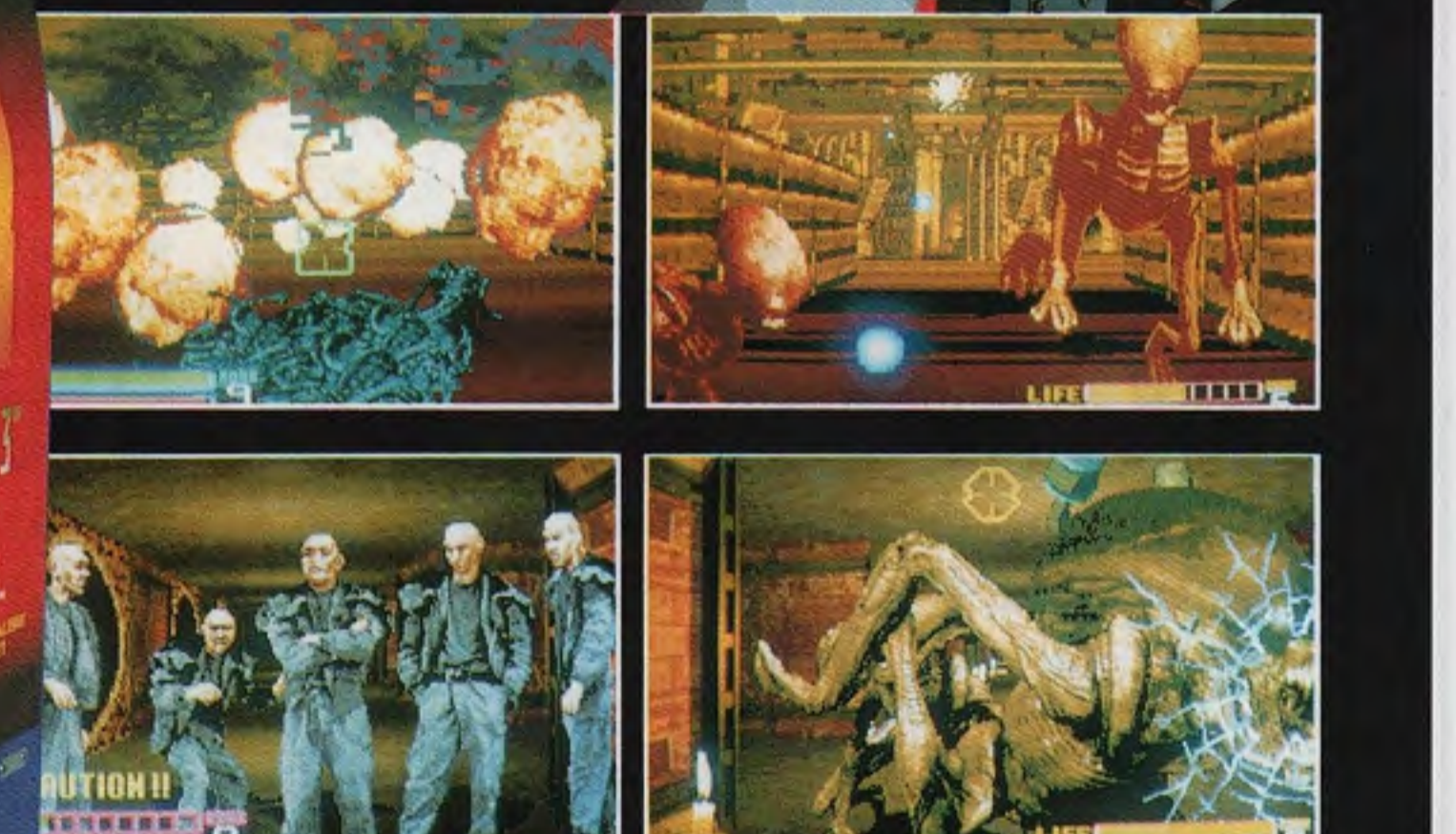
ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	サムライ・ショーダウン〔サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	9.06
2	SFIICE〔ストIIダッシュ〕ターボ（カプコン）	7.89
3	ワールドラリー（ガエルコ／アタリゲームズ）	7.64
4	ワールドヒーローズ 2（SNKネオジオ）	7.59
5	タイムキラーズ（ストラータ）	7.17
6	イン・ザ・ハント〔海底大戦争〕（アイレム）	7.04
7	ストリートファイター II（カプコン）	6.80
8	ダイオー〔大王〕（アテナ／サミー）	6.78
9	スキンズゲーム〔メジャータイトル2〕（アイレム）	6.77
10	エアロファイターズ〔ソニックウィング〕（マックオリバー）	6.72
11	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.71
12	ウォリアーズ・オブ・フェイト〔天地を喰らうII〕（カプコン）	6.57
13	COWボーイズ（コナミ）	6.55
14	フェイタルフューリー 2〔餓狼伝説2〕（SNKネオジオ）	6.53
15	ワールドヒーローズ（SNKネオジオ）	6.49
16	アート・オブ・ファイティング〔龍虎の拳〕（SNKネオジオ）	6.45
17	アトミックパンク 2〔ボンバーマンワールド〕（アイレム）	6.42
18	ネック&ネック（ブンドラ）	6.25
19	キング・オブ・ドラゴンズ（カプコン／ロムスター）	6.20
20	スティールガンナー 2（ナムコ）	6.18

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ジュラシックパーク（データイースト）	9.20
2	トワイライトゾーン（ミッドウェー）	8.77
3	ティードオフ（プリミア）	8.36
4	アダムスファミリー（ミッドウェー）	8.25
5	ホワイトウォーター（ウィリアムズ）	8.00
6	クリーチャー……ラグーン（ミッドウェー）	7.78
7	ターミネーター 2（ウィリアムズ）	7.49
8	フィシュテールズ（ウィリアムズ）	7.36
9	ドラキュラ（ウィリアムズ）	7.36
10	ロッキー&ブルウィングル（データイースト）	7.35

調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

無限大
たのしさ∞
おもしろ原産国
©SEGA
チーム・マシン・レーサー・スポンサー等はすべて実名で登場。
完全許諾のリアルな、'92年度版F1シミュレーションゲームマシン!
Ferrari
Williams
Footwork
Benetton
McLaren
Venturi
F1 SUPER LAP
F1スーパーラップ
■オーバー・テイク・ボタン搭載。
■2段階の視点切り換え。
■最大8人の同時送信プレイ。
■ライブモニター設置可能。
■1キャビネットに6チーム、2台以上の設置で12チームのエントリー。(1プレイヤーに3チームが割り当て。)
●1,255(W)×1,700(D)×1,780(H) m/m 300kg AC100V 300W 26インチモニター×2 ▼95-3866 PAT.PEND.
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Ligier
Minardi
Lotus
Tyrrell
Jordan
GRAND-PRIX
LICENSED BY FOCA TO FUJI TELEVISION
Licensed by FOCA to Fuji Television ©SEGA 1992
ついに現実を超えた!
体感レースマシンの最高峰!!
EXTEND TIME
バーチャフォーミュラ(4P)
●4人用 7,280(W)×5,234(D)×3,010(H) m/m 3相 200V 10A PAT.PEND.
VIRTUA V.F. FORMULA
SEGA
ボートが水面を疾走! 興奮の競艇メダルゲームマシン。
BOAT RACE
Exciting
■本物の水を使用。アイキャッチ効果抜群!
■選手は実名で登場。競艇ファンも魅了。
■逃げ・差し・まくり等本物に忠実な走りを再現。
■TV画面の併用で迫力と興奮がアップ!
●協力/全国モーターボート競走会連合会
BOATRACE
実名選手で大興奮!!
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
スリルと迫力の映画「エイリアン3」が、
ガンシューティングゲームで登場。
ALIEN3 THE GUN
●800(W)×1,360(D)×1,930(H) m/m 215kg AC100V 170W 29インチモニター ▼95-4634 PAT.PEND.
惑星"フィオリーナ161"に漂着した海兵隊員達を、
次々に襲うエイリアン。
マシンガンを撃ちまくれ! 手榴弾でふっ飛ばせ!
火炎放射器で焼き払え!!
エイリアン3 ザ ガン
ALIEN3™ THE GUN
2P同時プレイ可能
ALIEN3™ & ©1993 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
Business with SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事務所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5336(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4717(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代表)

The Future Is Now
SNK

100 THE 100MEGA SHOCK!
新製品

2P対戦・途中参加OK!

史上最大の武闘会(バトル)が始まる……

がろうでんせつスペシャル
©SNK 1993

餓狼伝説 SPECIAL

あの餓狼スター勢揃い!これがスペシャルだ。

ネオジオ100メガショックの新作は、史上空前の超大作!餓狼が誇る15人の人気スターが世界最強を賭けて激突する。ギースやクラウザーなど過去の敵キャラが操作可能になった他、独自の2ラインバトルも健在。さらに進化した"夢の対戦"がプレイヤーを虜にする。超豪華版対戦格闘アクション「餓狼伝説スペシャル」、ついに出現!2P対戦・同キャラ対戦も可能。

ザ・100メガショック 高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒480-11 愛知県愛知郡長久手町大字長湫字徳佐婦50-1 TEL.0561(63)3046 FAX.0561(63)3048
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

高品質で低価格!楽しさいっぱいの景品群!!

ダウンタウンのごっつええ感じ PART II

100個 29,500円
おかん、マーくん、ひかる…
新しいダウンタウン一家が、
いい味だして勢揃い!
●サイズ:高さ20.5cm
©フジテレビ・吉本興業

9月発売予定

販売元 株式会社 エス・エヌ・ケイ
製造総発売元 ーあそびは文化 タカラ
※掲載写真は試作品です。
※表示価格は消費税を含みません。

大好評!最新アミューズメントマシンの数々。

ネオカーニバルスペシャルが、使いやすくなったよ!

まぜまぜして、幸運をキャッチ!

大評判!! ラッキーまぜまぜボタン

景品獲得のチャンスを増やし、高インカムを実現します。
※特許出願中

クレーンを動かす前に、このボタンを押し続けると(最大15秒まで)、ぬいぐるみをかきまわす事ができます。1ゲームにつき1回使用でき、デモ動作も可能です。

あの大好評ネオカーニバルスペシャルが、さらに扱いやすくなりました。しかも、愛らしくかわいいデザインで、アイキャッチ効果も抜群。お店を明るく演出し、集客力をアップします。

NEO CARNIVAL SPECIAL™

ネオカーニバルスペシャル ミニ (1人用)
●外形寸法(㎜):幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量:151㎏ ●消費電力:AC100V 110W

衝撃の50インチ大画面が、収益をアップ!

NEO 50™
NEO-FIFTY MULTI VIDEO SYSTEM
NEO-GEO MVS PROJECTER

ネオ50
●標準設置寸法(㎜):幅1,192×奥行き2,900×高さ1,750
●消費電力:AC100V 330W

他にも、33型大画面MVSや29型大画面MVSなど充実のラインナップが、高収益を実現します。

KONAMI

獣神復活

複数共闘プレイ
途中参加可能
コンティニューOK

THE VIDEO GAME
メタモルフィックフォース

METAMORPHIC FORCE™

PRESS START　PRESS START
1UP　2UP
SELECT A PLAYER

コナミ株式会社
本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4 TEL. 06-456-4567
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011-232-3778
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092-715-2367
東京サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03-3264-5678
大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06-334-0335

BANPRESTO

近日発売！

アクションシューティングで、興奮の嵐!!

広大な領土をめぐって限りなき戦いが
繰り広げられるレインボー大陸を二分する、
レッドソルジャー軍とブルーソルジャー軍。
次々に新たな作戦を最新ウェポンでクリアせよ！
待望のSDガンダムニューワールドで贈る
興奮のシューティングゲームだ！

SDガンダム三国志 レインボー大陸戦記

大阪駅のコンテナヤード跡地で

「ディノ・アライブ」AMパークと恐竜展

セガ社、サノヤス・ヒシノ明昌、ザップが協賛しAM機を委託運営

上の写真はリアルに動く恐竜の展示部分で、全長15メートルのティラノサウルス（左）などのようす

恐竜展とアミューズメントパークを組合わせたイベント「ディノ・アライブ93・イン大阪」が、JR大阪駅西側のコンテナヤード跡地で七月十七日から百三十日間の会期で開かれている。

同イベントは建設業者を中心とした出資企業により構成されたディノ・アライブ実行委員会（委員長＝岡本道雄京大名誉教授）と関西テレビ放送の共催で開かれており、AM業界から㈱セガ・エンタープライゼス、㈱サノヤス・ヒシノ明昌、㈱ザップが協賛しそれぞれAM施設を委託運営している。また恐竜展示に関する造形については、実行委員ともなっている㈱乃村工芸社が担当している。

主催者側では同イベントの特徴として〝ミュージアム性とアミューズメント性のドッキング〟を挙げており、メインとなっているロボット技術を駆使した動く恐竜もアミューズメント分野に位置づけている。

会場の面積は一万七千百平方メートルで、遊園施設を中央に配置し、周囲に二つの恐竜展示館、映像シミュレーター施設、ゲーム場、飲食・物販コーナーなどが並ぶ。

展示館は、恐竜の全盛期から絶滅までを化石や骨格展示で説明した「ディノ・ミュージアム」と、動く恐竜を見せる「ディノ・アドベンチャー」がある。恐竜モデルは十三種四十体あり、うち動くものは最大十五メートルのものを含め二十五体を設置。油圧／モーターとエアー方式で動くが、ハードウエアについては明らかでない。乃村工芸社によると、世界最大の恐竜ロボットを制作したのはCWI社、その他は㈱ビルドアップが㈱美造社と共同制作した。

映像シミュレーターは英国リディフュージョン社「ベンチュラー」（十四人乗り）を四台設置し、㈱ザップが運営。ソフト用は同イベント用に作られた新作で、宇宙船が恐竜の世界を飛び回るという内容。

遊園施設は、上昇後斜め回転を加えた改良版「スカイバルーン」、定員五十六名の二層式メリーゴーランド、定員四十名の「ツインドラゴン」の三機種で、㈱サノヤス・ヒシノ明昌がカーニバル機約十台とともに運営。

ゲーム場は八百平方メートルの建物内に、アーケード機約百台とメダルゲーム機四十台を設置し、風営八号店としてセガ社が運営している。

入場料金は大人二千五百円、小人二千円で、シミュレーター（六百円）と遊園施設（二一三百円）ゲーム機はそれぞれ利用料金が要る。

オープン一ヵ月で延べ約三十万人が来場しており、主催者側では目標の八十一九十万人は達成できると見込んでいる。

上の写真は斜め回転を加えた改良機「スカイバルーン」

大阪・梅田のビル群を背にした「ツインドラゴン」（右）と会場内のようす

上の写真はセガ社運営ゲーム場「ディノ・アミューズメント」にて。左はシミュレーター「ベンチュラー」の内部のようすとドアを開けた同機の外観（下）

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

初のブラジル展

SALEXに69社出展

SNKとカプコン製品が中心となる内容

Salex 93

南米初のレジャー機器展、SALEX（サウスアメリカン・レジャーインダストリー・エキスポ）93が七月二十二―二十四日、ブラジルのサンパウロで開催された。会場はサンパウロ市内のマートセンター展示会場で、内外六十九社が出展した。

SALEXは英国の業界誌「ユーロスロット」（ワールドフェア社）とブラジルの「ゲームズニュース」が主催、これにアルゼンチンの「ABC」が協賛する形で進められた。会場運営などはうまく行ったが、ブラジルの通関が困難なことから出品機を会場に持ち込めなかった出展社が目立った上、出展料が高いなどの不満があった。入場者数などのデータは、まだ発表されていない。

出展社はブラジル四十社、アルゼンチン、ウルグアイ、コロンビア、チリ各一社という南米勢に対し、英国と米国各六社、日本とカナダ、スペイン、ロシア各二社、台湾、香港、韓国、オーストラリア、オーストリア各一社という内訳。カジノ機器からボウリング場設備など幅広い出品内容だが、その大半はブラジル市場の調査目的であり、中途半端な感じは否めないとされている。

ブラジルでは七二年から八五年までタイトーの子会社、タイトー・ブラジル社がゲーム場を開発する一方、同社製フリッパーを生産するなどして基礎が形成された、とされている。その後は米国の輸出業者、ベラム社などが製品を供給したのにとどまったが、昨年からSNKとロムスター社（カプコンUSA社の中南米市場を担当）が市場開発に乗り出していた。

SALEX93では、従ってSNKのブラジル代理店ファンフィッシュ社とユウソウ社、カプコン社の代理店インターリンク社、そしてベラム社が中心的な出展社となった。うちファンフィッシュ社は最大の小間で「ネオジオ」を展開した。ベラム社はナムコ、ジャレコなど日米の主な製品を紹介した。

南米市場のほとんどはコピー品で占められており、価格面を含めたコピー対策が必要とされている。また中古機の需要があることから、日本のK&U、フウキが出展した。ブラジルのユースド・マシン社が地元では中古機専門会社として活躍しており、低価格商品が重宝がられている。

主催者側はこのショーが成功したとして、すでに来年の出展募集を開始している。

SALEX93で、写真上はSNK代理店のファンフィッシュ社。下はユウソウ社とインターリンク社、ユースドマシン社の小間のようす

米国AMOAエキスポ93

展示規模3割増

ディズニーランド隣りの会場

米国のAMOAエキスポ93は十月二十一―二十三日、ロサンゼルス郊外のアナハイム・コンベンションセンターで開催されるが、二百五十社（昨年二百四社）がすでに千三十小間（七百五十六小間）を買いとり、展示規模は前回を三割も上回ることが確実になった。

会場となるアナハイム・コンベンションセンターは、有名なディズニーランドの南側に道路をはさんで向い合っている。今回は展示場に、音響を出さない出品ゾーン「クワイエットエリア」と、ジュークボックス関連だけを集めた「ジュークボックスアレイ」を設けているのが特徴。

入場に必要なレジストレーション（登録）では今回新しく「エキスポカード」が採用される。

AMOA EXPO'93 OCTOBER 21–23
ANAHEIM, CALIFORNIA
The Amusement & Music Operators Association International Exhibition & Educational Seminar for the Coin-Operated Amusement, Music & Vending Industry

ビデオレンタル大手

BBがロケ進出

主にファミリーセンターに

米国のビデオレンタル大手、ブロックバスター・エンタテイメント社（本社フロリダ州フォートラウダーデイル、ウェイン・ホイゼンガ会長）がこのほど、新たにファミリーセンター経営に乗り出すと発表し、話題になっている。

ブロックバスター社は現在米国に二千二百ヵ所、欧州に千ヵ所の計三千二百ヵ所以上のビデオレンタル店を展開している。昨年暮れに未完成のファミリーセンター「ゴルフ&ゲームズ」を買いとり、今年六月にオープンしたところ好調だったことから、このほどファミリーセンター分野への本格進出を決めたもの。

そのため同社は、ディズニーワールドの重役だったビル・バーンズ氏をスカウト、ブロックバスター社に新設したエンタテイメントセンター部門の社長に八月末日付で任命した。バーンズ氏は六九年にディズニーランド入社、八一年にディズニーワールドのエプコットセンター開発チーム担当、八四年に同マジックキングダム総支配人になっており、ウォルトディズニー社で二十四年間努めてきたベテラン。

「ゴルフ&ゲームズ」はミニチュアゴルフやパッティングケージなどスポーツゲームで構成されたファミリーセンターで、ブロックバスター社エンタテイメントセンター部門では、実験的なロケとの位置づけをしている。同社ではさらに今秋、TVゲーム機、VR（バーチャルリアリティ）などを備えた二階建ての施設（約千八百平方メートル）をオープンさせるが、これも実験段階となる。

本格的なブロックバスター・エンタテイメントセンター（名称未定）は九四年一月にもオープンする予定で、目下その計画が練られている。ブロックバスター社は以上とは別に、やや小規模の屋内娯楽センターチェーン「ディスカバリーゾーン」の経営権二一%と、百店舗のフランチャイズ権を今年四月に取得している。しかし「ディスカバリーゾーン」とは異なる本格的ファミリーセンターチェーンをめざしているとのこと。

また同社では全米各地にある既存のレンタルビデオ店をゲーム場（アーケード）またはファミリーセンターに転換する、との計画も明らかにしている。ディズニーのテーマパークのように親しまれるものを考えている、とホイゼンガ会長は語っており、他のオペレーターにとって大きな脅威になることはほぼ間違いなさそうだ。

WDワールドに

新パーク建設か

MGMスタジオに続く四番目

ウォルトディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長）はなんら明らかにしていないが、フロリダ州オーランドのディズニーワールドに第四のテーマパークが建設されるもようとなった。十月にも正式発表が行なわれるのではないか、と見られている。

観測筋の話によると、第四のテーマパークは環境問題を中心に教育的な内容となるもようで、約二万平方メートルの用地に繰り広げられる。しかし一方では、巨大な動物園「アニマル・キングダム」が建設されるといううわさもある。

ディズニーワールドにはマジックキングダム、エプコットセンター、MGMスタジオの三つのテーマパークが揃っており、九〇年には二〇〇〇年までの計画がすでに明らかにされているので、それ以上の大ニュースになるのではないかと期待されている。

5つの遊園地が結束

欧州GET発足

ユーロディズニーに対抗して

欧州の五つのテーマパークがこのほど、GET（グレート・ユーロピアン・テーマパークス）という機構を作った。ドイツのオイロパパーク、英国のアルトンタワーズ、オランダのエフテリンク、スウェーデンのリーゼバーグ、フランスのパークアステリスクが結束したもので、共通のカタログをそれぞれ配布している。

これはユーロディズニー（九二年四月開園）をかなり意識して結成されたものとされている。というのはユーロディズニーの初年度入園者数一千六十万人に対し、各国を代表する五つの遊園地を合わせても九二年中九百八十万人の入園者しかないからだ。

GETでは加盟遊園地を互いにプロモートすることで助け合い、ユーロディズニーに負けないよう経営を強化する、としている。そのため五つの遊園地を紹介するカラー刷りのカタログが作成され、それぞれの遊園地で配布されている。

話題のマシン

通信機能搭載F1シミュレーション
公式データ採用
セガ社2人用「F1スーパーラップ」

二人用コックピット型TVカーレースゲーム機「F1スーパーラップ」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から九月七日発売となる。

これはフジテレビ〝FOCA〟の許諾により十二チーム十二種類のレーシングカーを実名で採用しただけでなく、九二年度のF1レース全十六戦のデータもインプットされていることが特徴。またレーサーやスポンサー名も実名を使用。

通信機能により八人（四台）まで同時プレイが可能。一台のキャビネットで六チーム、二台以上の場合は十二チームのマシンがエントリーされ、プレイヤー一人に三チームが割り当てられる。

プレイヤーはハンドル、アクセル、ブレーキとともに急加速するオーバーテイクボタンを操作。また画面の視点切替え機能も付いており、運転席から見たドライバーズアイとマシンを後方から見て操作する視点の二種類を、ボタンで切替えられる。

ゲームはラップタイムを競う計四周のレース。本体サイズは幅約一二六㌢、奥行一七〇㌢、高さ一七八㌢。26㌅モニター使用。定価百六十万円。

F1スーパーラップ

タイトーからTVクイズ
正解し家へ帰る
「クイズ・クレヨンしんちゃん」

TVクイズゲーム「クイズ・クレヨンしんちゃん」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から八月下旬に発売となった。

これは「クレヨンしんちゃん」のキャラクターを使ったもので、主人公の幼稚園児〝のはらしんのすけ〟とその母〝みさえ〟がプレイヤーとなり（二人同時プレイも可能）、その他のキャラクターが出題するクイズに答えていく。四つのボタンを操作する。

クイズは計十五ジャンル、五千問を内蔵。まずサイコロが振られ、クイズに正解すると、すごろく式にマップを進み、家に帰り着くとゴール。綱引き、卵割り、バッティングなどのボーナスゲームもある。コースが分岐しており、選んだコースによりエンディングが異なる。三問不正解でゲーム終了。基板販売のみで定価十八万五千円。

クイズ・クレヨンしんちゃん

新フィーチャーを加え
化石や恐竜演出
データ「ジュラシックパーク」

映画「ジュラシックパーク」をもとにした同名フリッパーが、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から九月一日発売となった。これは同社〝ピンボールシリーズ〟第十九弾となる。

プレイフィールドの奥には動いてボールを食べる恐竜の頭部、鮫の化石などが設置され、同名映画の一シーンをもとにした演出がある。ボールは銃のトリガーを引いて弾き出す。新フィーチャーとして、エキストラやスペシャルなどチャンスになっているものを一気に獲得できる〝スマートミサイルボタン〟（一プレイで一回のみ使用）が銃の上に付いていることが最大の特徴。また六ボールプレイや最高六億点が入るスーパージャックポットもある。定価六十八万円。

ジュラシックパーク

2人用ガンゲーム機
動くUFO狙撃
ジャレコ「エイリアンコマンド」

二人用のエレメカシューティングゲーム機「エイリアンコマンド」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から九月上旬に発売となる。

これは前方下部にいる五人の〝アストロノーツ〟を上からUFOが降下してきて上部へ連れ去っていくのを、レーザーガンで阻止するゲーム。上部には10㌅TVモニターがあり、遊び方説明やデモンストレーションを行なう。UFOを次々と撃っていく（連射可能）、途中で上部モニター部のハッチが開きボスが出現する。ボスに六発当てるとラウンドクリア（三ラウンド構成）。〝アストロノーツ〟が三人連れ去られるとゲーム終了。二人同時プレイではスコアを別々に表示。難易度オートアジャスター搭載。幅九二㌢、奥行と高さとも約一七九㌢。定価百八万円。

エイリアンコマンド

話題のマシン

2人対戦タイプのTVレースゲーム
戦闘バイク競走
バンプレスト「バトルレーサー」

対戦タイプのTVバイクレースゲーム「仮面ライダー倶楽部・バトルレーサー」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から九月一日発売となった。

これは十人の仮面ライダーの中から選択し制限時間内にゴールへ向かうもので、途中他のライダーと攻撃し合いながら走行する。横画面で縦スクロールする。八方向レバーと二つのボタン（速度と攻撃）を操作する。二人同時プレイ（左右二分割画面）、途中参加、継続プレイも可能。

コースは市街地、ハイウェイ、砂漠など多彩。アイテムでスピードアップ、タイマー延長、燃料増量などができる。タイムアップか燃料切れでゲーム終了。なお攻撃方法はライダーによって異なる。基板販売のみで価格十六万八千円。

バトルレーサー

米国プリミア社フリッパー
ゴルフがテーマ
サミーから「ティード・オフ」

米国プリミア社製フリッパー「ティード・オフ」が、サミー工業㈱（本社東京、里見治社長）から九月中旬発売となる。

これはゴルフをモチーフとしたもの。フィールド上でゴルフホールのナンバーが三ヵ所で一から九まで順に点滅し、その順番にボールを入れていくのがゲームの基本で、少しテクニックを要する。左上の火山にボールが入ると五種類のミニゲームに移るチャンス。ミニゲームは選択可能で、指示されたターゲットを制限時間内に狙うと高得点や持ちボール追加などとなる（どのゲームをプレイ中かはランプで表示）。このほかルーレットによるマルチボールやボーナスの獲得、ジャックポットなど多彩なフィーチャーがある。OP価格五十七万八千円。

ティード・オフ

TVパズルゲーム形式で
迷宮からの脱出
アイレムの「ぐっすんおよよ」

パズル形式で迷路を脱出するというTVゲーム「ぐっすんおよよ」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から九月八日発売となる。

これは〝ぐっすん〟と〝およよ〟が秘宝を探しに地下迷宮へ下りていったが、迷宮が崩れ始めたため、落下ブロックをうまく積み上げて二人を出口へ導いていくというもの。八方向レバーと一つのボタンの簡単操作。二人同時プレイも可能。

レバーで落下ブロックの速度調節と左右移動、ボタンで回転させながら、キャラクターの前に積んでいく。一段ずつしか上がれないので、積み方に工夫が必要。不要ブロックは爆破可能。怪物や下からの水を避けないとアウト。持ち人数制。基板OP価格十五万八千円。

ぐっすんおよよ

「バーディ・バーディ」
9ホールパター
システムアートのゴルフゲーム

パターゴルフゲーム機「バーディ・バーディ」が、㈲システムアート（本社愛知県豊橋市、野口光之社長）から九月上旬発売となる。

これは備え付けのパターでボールを打ち、約三㍍前方のカップに入れていくもので、二人交互プレイも可能。カップ手前の円形に盛り上がった部分が回転し、その都度アンジュレーションを変化させていく。

五ボールと九ボールプレイに切替え可能。五ボールの場合はバーディでボール一個追加。九ホールでゲーム終了。カップは直径一五〇㍉（オプションで一〇八㍉もある）。一ゲーム百円か二百円の切替え可能。音声付き。OP価格七十二万円。

バーディ・バーディ

両替／メダル貸
旭精工が多機能一体型開発

多くの機能を搭載した両替／メダル貸機「AC−1000T」が、旭精工㈱（本社東京、安部寛社長）から八月末に発売となった。

これは一台で両替、メダル貸出し、およびその併用ができるもの。マイコンを搭載し、さまざまな設定やデータを外部のけい光表示管ディスプレイに表示。大型照光式押しボタン（計五個）使用。ドアを閉めたままでホッパー内の硬貨やメダルを金庫に回収でき（タイマーで指定時間に回収も可能）、作業を省力化するのが最大の特徴。内部バックライト付き。幅五八㌢、奥行四三㌢、高さ一六〇㌢。なお外観は希望のデザイン（配色やロゴなど）によりOEM生産する。予定OP価格八十五万円。

AC−1000T
（ナムコのデザイン例）

話題のマシン

(第448号〜第451号)

UFOシューター
1人用クレーン機。爪でなく吸引部を下降させカプセルを吸い上げる方式を採用。カプセルは50、75、100 ミリに対応。OP価格65万円。【サンワイズ】No.451

パティベア
米国スマート社製カーニバル機。クマのぬいぐるみが持っているキャッチャーミットにカラーボールを次々と投げ込んでいく。定価77万円。【セガ社】No.450

ドキドキライオン
親子ライオンのしっぽを引っ張るというアーケードゲーム機。子ライオンのしっぽを3回引っ張ると景品が払い出される。定価80万円。【カトウ製作所】No.449

カルーセルローズDX
定置回転式乗物機。ミニメリー「カルーセルローズ」のデラックスタイプで、柱や上部に豪華な電飾付き。3人乗り。定価210万円。【トーゴ】No.450

ポヨヨンスポーツカー
バッテリーカー。"ポヨヨン村"のオオカミのキャラクターが逃走するようすをデザインしたもの。2人乗り。定価54万円。【ホープ】No.450

ポヨヨンパトカー
バッテリーカー。同社"ポヨヨン村"キャラクターのうちヒヨコとクマの警官を後部に配したデザイン。2人乗り。定価54万円。【ホープ】No.450

ブーブーマリオ
定置型乗物機。"マリオカート"キャラクターを配しTVドライブゲームも楽しめる。カード払い出し。2人乗り。OP価格108万円。【バンプレスト】No.449

ウルトラコースター
定置回転式乗物機。ローラーコースターをテーマに、波形レール上に設けた汽車と客車が岩山の周りを回転する。2人乗り。定価160万円。【ホープ】No.449

ちびっこロボ・バトルガー
定置型乗物機。ピンポン球をボタンで発射しロボットを倒すシューティング遊びが付いている。銃撃音も鳴る。2人乗り。定価88万円。【トーゴ】No.449

NEO 50
"ネオジオMVS"用2Pキャビネットでダイショー商会製。50インチプロジェクションモニター使用。ソフト2本搭載。OP価格145万円。【SNK】No.448

ジェム占いの街
TV占い機。神戸市内にある同名占いコーナーをもとに、実在する5人の占い師が独特の方法で占い、結果をプリントアウト。定価118万円。【日本物産】No.450

カラーアナライザー
壁掛けタイプの性格診断機。好きな色のパネルボタンを押すと診断結果がプリントアウトされる。OP価格63万円。【日本オート・フォート】No.449

ボッカ・デラ・ベリタ
壁掛けタイプのイタリア製占い機。口の中に手を入れると手相がランプ表示される。結果はプリントアウト。OP価格63万円。【日本オート・フォート】No.449

ポヨヨン村のだいそうどう
定置型乗物機。悪いオオカミたちを光線銃で狙撃するガンゲーム付き。命中すると光と音による演出がある。2人乗り。定価138万円。【ホープ】No.451

アンパンマンメリー
定置回転式乗物機。"アンパンマン"にまたがって乗り、上下動しながら回転。カードも払い出す。3人乗り。OP価格138万円。【バンプレスト】No.451

総目録索引

テアトロ 50
2人用TVゲーム機キャビネット。50インチプロジェクションモニター使用。音で振動するベンチシート採用。定価175万円。【タイトー】No.451

CAVII・OOB−60
同社"Qサウンドシステム"対応TVゲーム機キャビネット。60インチプロジェクションモニター使用。通信機能も搭載。定価170万円。【カプコン】No.448

総目録 No.79

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷TVゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹乗物機、❺占い機、その他に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。

海底大戦争
TV潜水艦ゲーム。潜航あるいは浮上しながら敵艦や戦闘機、怪獣などを撃破する。場面設定が多彩。基板販売のみでOP価格17万8千円。【アイレム】No.448

ロッキー&ブルウィンクル
同社ピンボールシリーズ第18弾。テレビアニメをもとにしたコミカルな演出がある。ジグソーパズルゲームなど遊び付き。定価68万円。【データイースト】No.451

ホワイトウォーター
米国ウィリアムズ社製フリッパー。峡谷の急流下りをテーマにアップダウンコースや洞穴、滝など凝ったディスプレイが特徴。定価72万円。【タイトー】No.448

スーパーリアル麻雀P・Ⅳ
"SSV"第1弾のTV麻雀ゲームで"スーパーリアル麻雀"シリーズ4作目。同システム基板販売のみでOP価格17万8千円。【セタ／サミー】No.449

ワールドヒーローズ 2
"ネオジオMVS"ソフト。選択キャラクターが倍増しデスマッチモードが加わるなどグレードアップ。カセット定価5万8千円。【ADK／SNK】No.449

キャディラックス
同社同名機の基板販売。恐竜の密猟者たちを倒していくもの。3人まで同時プレイ可能。カーチェイスなど場面多彩。基板定価29万8千円。【カプコン】No.448

キャディラックス
同名アメリカンコミックをもとにしたTV格闘アクションゲーム機。"Qサウンドシステム"第2弾。3Pアップライト型定価72万3千円。【カプコン】No.448

それいけ!!ココロジー
TV心理テストゲーム機。さまざまなシチュエーションでのプレイヤーの心理が4択制で問われ、診断結果をプリントアウト。定価125万円。【セガ社】No.448

ガイアポリス
TVアクションゲーム。ゲーム進行とともにプレイヤーが成長。次回継続プレイ可能なパスワード採用。基板販売のみでOP価格17万8千円。【コナミ】No.448

マーシャルチャンピオン
TV格闘トーナメントゲーム。2人同時プレイで対戦も可能。相手の武器を奪って使うこともできる。基板販売のみでOP価格17万8千円。【コナミ】No.451

アウトランナーズ
TVドライブゲーム機。同社"システム32"搭載。通信機能により8人（4台）まで同時プレイ可能。世界1周30ステージ構成。定価180万円。【セガ社】No.450

ゼロチーム
TV格闘ゲーム。4人まで同時プレイ可能（通信機能搭載）。繰り出す技が多彩。基板販売のみでOP価格11万5千円。【日本システム／セイブ開発】No.450

キャプテンフラッグ
メカとTVモニターを組合わせた紅白の旗上げゲーム機。指示通りに旗を上げさせ、海賊の船長に勝つと景品を払い出す。OP価格65万円。【ジャレコ】No.450

タオ体道
世界の武闘家によるTV格闘ゲーム。相手をすり抜けて背後へ回り込むなど独特の技も。基板販売のみでOP価格13万8千円。【ビデオシステム】No.450

戦国エース
TVシューティングゲーム。デフォルメされた戦国時代の兵士や奇怪な敵を撃破していく。基板販売のみでOP価格15万8千円。【彩京／バンプレスト】No.449

UB・QB
米国ナショナルスポーツゲームズ社製カーニバル機。フットボールを前方の穴に投げ込み、LED画面でゲームが進行する。定価105万円。【シグマ】No.449

エキサイティング・スピードホッケー
エアーホッケーゲーム機で、上部に電光ディスプレイと大型スコア表示を設置。パックが両サイドに当たると電子音が鳴る。定価90万円。【セガ社】No.448

ドラネコバンバン
弁当を狙ってランダムに出てくるネコの手を叩いていくモグラ叩きタイプのゲーム。2人協力プレイも。OP価格66万4千円。【カトウ製作所／ナムコ】No.448

パニッシャー
同社"Qサウンドシステム"第3弾のTV格闘アクションゲーム。武器は奪いまたは拾って使える。基板販売のみで定価29万8千円。【カプコン】No.451

クイズめくるめくストーリー
同社"システム24"のTVクイズゲーム。4人同時プレイも可能。クイズのほかパネルめくりや間違い探しなども。基板販売で定価17万円。【セガ社】No.451

魔法大作戦
TVシューティングゲーム。凝った背景画面の中、多彩なアイテムで派手な攻撃を展開。基板販売のみでOP価格14万8千円。【ライジング／エイブル】No.451

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.208

ワレット豆は美味しいぞ

鎌先英太郎

「図書新聞」7月10日号に富田仁著《日本のフランス文化》の紹介を村岡正明がしている。

白地社発行の叢書(そうしょ)レスプリ・ヌウボオのなかの一冊である。

この叢書は判型が46判変型で型がちょっと変っているのと、中に絵や写真が多く装幀が洒落ていてセルロイドの帯がかかっているので印象がつよい。

この叢書については数冊は購入しているのだが《日本のフランス文化》は買っていなかった。

紹介の記事の上と横とに大きな活字で、フランス学の到達点「ことば」と「もの」の視点から日本における仏文化を。本邦初の仏文学紹介者・川島忠之助から松江市の八百屋の「ワレット豆」までとでていた。

私が目を惹かれたのはこのワレット豆である。ワレット豆にひかれてこの本を購入することになってしまった。

ワレット豆にたいしての贔屓目(ひいきめ)からそう言うのではないが、この本の中のエピソードでいちばん面白かったのはワレット豆の話であり、ついであげられるのは日本人として初めてフランスに上陸した支倉常長の一行が、洟(はなしる)をかむ度毎に、其の紙を地に棄て、彼等を見物せんとして来りし地元の民衆の之を拾うを見て、彼等は興じたるが如し——というくだりである。

一六一五年十月初頭、南フランスのサン・トロペでのことであり、ボークルーズ県カルパントラのアンギャンベルティーヌ図書館に、支倉常長一行に関する記録が羊皮紙六葉に綴られ記録されているという。

フランス人はハンカチーフで洟をかむから、日本人が懐紙で洟をかむのが珍しかったのであろう。また当時のフランスでは紙が貴重品であったのに支倉常長一行が懐紙を多量に携行できるほどに、その頃の日本の紙の生産量が豊富であったことが分る。

ともあれ、サン・トロペの住民たちが日本人が棄てた懐紙を争って拾うというシーンは、終戦後占領軍がジープから撒いてくれるチューインガムやチョコレートを競って拾ったわたしたち日本の子どものことを思い出させてくれた。

さてワレット豆のことであるが、

富田仁が数年前松江市内を歩いているとき、八百屋の店先で「ワレット平日百二十円を一パック八十円」と貼り紙されているのを見かけたところから話がはじまる。

本には筆者撮影の八百屋の店頭の棚におさまっているワレット豆の写真が載っている。

富田仁はちょっとさやいんげんに似た豆だとしているが、空豆のさやをおしつぶしたような形で、さやの肉も空豆と同じように分厚い豆である。

ワレット豆の名称のいわれを店の主人に尋ねるが、はっきりした返事は出てこない。

ここからが富田仁の独壇場である。資料を探して推理をすすめてゆく。

——ワレット豆の「ワレット」とは明治初年に松江藩に招かれたフランス人フレデリック・ヴァレットのことではないだろうか。

ヴァレットは一八三四年三月十一日、フランスのヴィル・ド・サン・ヴァリエ・スュール・ローヌで生まれたが、慶応二年十二月八日、第一次フランス陸軍顧問団の一員として来日した。当時、騎兵または砲兵軍曹であった。幕府瓦解後、一時期静岡藩に雇われていたようであるが、明治三年四月、ベルゼール・アレクサンドルとともに松江にお雇い教師として着任し、砲術などを教えた。

ヴァレットはまだ肉食が禁忌されていた日本に暮らしているうちに、動物性蛋白質の代わりに植物性蛋白質の補給源として豆の価値を認識し、松江の人びとにさやいんげんに似た豆の栽培を勧めたものと思われる。そのとき、ヴァレットの名が「ワレット」として伝えられ、ワレット豆とネーミングがされたものと推測される。

ヴァレットはわずか一年三ヵ月の間だけしか松江に滞在することなく、翌四年七月には東京に旅立っている。その折、アレクサンドルも同道したことで、松江からはフランス人の姿が消えた。二人を招聘した修道館も閉鎖された。

ところが、アレクサンドルの名にちなむものと思われるサンダー豆というのも松江にはあるというが、この方は残念ながら実物を見ていないのでなんともいえない。ひょっとすると、ワレット豆と同じものをそう呼んでいるのかもしれない。アレクサンドルもヴァレットとともに豆の栽培を指導したことで、同じ豆がべつべつにネーミングされたとも考えられるが、はっきりしたことはわからない——

ここにでてきているアレクサンドルのサンダー豆については、正確には地元では〝サンド豆〟とよんでいる。私はこういうことについては何も知らず、迂闊にも〝三度豆〟とでも書くのかなとばかりおもっていた。これはワレット豆とは全然ちがう豆で、ちらしずしや野菜サラダには必ずといってもいいほど入っている、細長く丸いさやで、中の豆は非常に小さく、さやのグリーンでつけあわせの色あいをよくしている豆である。ビフテキの皿にのって出てくることもある。クレッソンの横などに。富田仁も実物を見れば、ああこれかとただちに納得したものであろう。

さてワレット豆、これもその地では単にワレットとよんでいる。このワレットを多分富田仁が食していないのが誠に残念なことである。一度たべたらこの豆の美味しさを忘れることは出来ないであろう。分厚いさやが汁けたっぷりで柔らかく、ほどよい粘りがあり、ヴァレットの話から遅まきながら連想したがまさに野菜の肉とでもよべそうなしろものである。

サンド豆が全国区であるのにたいしてワレットは地方区で、松江を出てからはワレットに出会ったことがない。

富田のヴァレットの話から、朝夕は涼しく、昼ま日射しはきつくても、もの影では涼風が肌をなでてゆく、枝で完熟した甘いトマト、新鮮な魚、そしてワレットと優しい人たち。あの素晴しい松江の夏が瞬時にしておもいの中に甦ってきた。

SEPTEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	サムライスピリッツ（ＳＮＫネオジオ） Samurai Shodown (SNK)	8.21
2	2	機動戦士ガンダム（バンプレスト） Mobile Suit Gundam (Banpresto)	7.70
❸	5	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	7.09
4	4	ストIIダッシュ・ターボ（カプコン） SF II・CE Turbo (Capcom)	6.88
5	3	タントアール（セガ社） Tant-R (Sega)	6.84
❻	7	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	6.69
❼	20	クイズココロジー（テクモ） Quiz Kokorogy* (Tecmo)	6.64
❽	11	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	6.50
9	9	スーパーワールドスタジアム '93激闘版（ナムコ） Super World Stadium '93 Heavy Fighting (Namco)	6.48
10	10	ハットトリックヒーロー '93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	6.47
⓫	14	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	6.36
⓬	–	ワールドラリー（ガエルコ／シグマ） World Rally (Gaelco/Shigma)	6.28
13	6	マッスルボマー（カプコン） Slam Masters [Muscle Bomber] (Capcom)	6.26
⓮	24	爆裂クイズ・魔Ｑ大冒険（ナムコ） Quiz Makyu's Adventure* (Namco)	6.13
15	8	エメラルディア（ナムコ） Emeraldia (Namco)	6.01
⓰	–	四川省　II（アイレム） Match It II (Irem)	5.88
⓱	–	メタモルフィックフォース（コナミ） Matamorphic Farce (Konami)	5.86
18	15	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.83
19	17	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	5.78
⓴	26	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.56
21	21	戦国エース（彩京／バンプレスト） Samurai Ace (Psikyo/Banpresto)	5.51
22	13	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.50
23	19	ワールドヒーローズ　2（ＳＮＫネオジオ） World Heroes 2 (SNK)	5.48
㉔	25	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.47
25	16	ゼロチーム（セイブ／日本システム） Zero Team (Seibu)	5.44

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	エアコンバット（ナムコ） Air Combat (Namco)	8.75
2	2	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	8.06
❸	–	王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	7.67
❹	5	タイトルファイト（セガ社） Title Fight (Sega)	7.52
❺	6	コカコーラ・スズカ８アワーズ（デラックス）(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	7.50
6	3	ＮＢＡ　ＪＡＭ（ウィリアムズ／タイトー） NBA JAM (Williams/Taito)	7.42
7	4	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	7.36
8	8	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	7.24
9	7	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	7.11
❿	12	ラッキー&ワイルド（ナムコ） Lucky & Wild (Namco)	7.00
11	11	ファイナルラップ　3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	6.65
12	9	コカコーラ・スズカ８アワーズ（スタンダード）(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	6.63
⓭	14	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	6.22
14	13	天地を喰らう　II（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	6.14
⓯	–	ワイルドパイロット（ジャレコ） Wild Pilot (Jaleco)	6.13

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	スーパーリアル麻雀　PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	6.64
❷	4	麻雀セーラーウォーズ（日本物産） Mahjong Sailor Wars* (Nichibutsu)	5.09
3	2	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	4.88
4	3	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Mahjong Final Romance* (Video System)	4.80
❺	–	麻雀革命II・プリンセスリーグ（ジャレコ） Mahjong Revolution II* (Jaleco)	4.60

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	–	スターウォーズ（データイースト） Star Wars (Data East)	5.75
2	1	ホワイトウォーター（ウィリアムズ） White Water (Williams)	5.60
❸	–	クリーチャー……ラグーン（ミッドウェー） Creature/Lagoon (Midway)	5.50
4	4	ゲッタウェイ（ウィリアムズ） Getaway (Williams)	5.25
5	2	ストリートファイター　II（プリミア） Street Fighter II (Premier)	5.20

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Nintendo Wins In Its Patent, Copyright Trial

A federal court jury in San Francisco ruled in favor of Nintendo of America, Inc., WA, in its dispute with Atari Games Corp., CA, over the patent for a lockout cartridge on the Nintendo Entertainment System (NES), on July 29. The eight-member jury found that Nintendo's US patent No. 4,799,635 was valid. The trial followed a ruling in May by US District Judge Fern Smith that Atari Games had infringed Nintendo's copyright on the security system.

However the verdict was regarded as a "mixed" one since the jury also found that Atari Games had not infringed Nintendo's trademark on the packaging for its compatible video game cartridge. The jury was not asked to determine damages.

This latest verdict ends the first phase of a three-part trial between the companies, with this decision covering only Nintendo's patent and trademark claims. The second trial involves Atari Games' claims that its patent for a basic video game circuitry was violated by Nintendo. The third trial involves a variety of claims, including Atari Games' assertion that Nintendo's lockout code and exclusive licensing program violated antitrust laws.

Damages will be assessed after all the trials are over. Howard Lincoln, Nintendo's senior vice president, said, "Its' been a long fight and it is not over yet. I have asked our attorneys to see whether individuals at Atari Games and at Time Warner itself can be held liable for the misappropriation and use of the Nintendo computer code obtained from US Copyright Office."

Atari Games said it planned to appeal the court decision concerning Nintendo's patent, and said "This decision has no impact on the ongoing operations of Atari Games or its subsidiary, Tengen." Tengen has not manufactured or marketed its NES-compatible game cartridge for more than two years, since the US District Court ordered a preliminary injunction in May 1991.

A spokesman for Time Warner Inc., NY, said there is no basis for liability by Time Warner or any of its individuals in connection with the Atari Games and Nintendo patent case. Time Warner owns 78% of Atari Games.

Capcom Opens HK Office

Capcom Co., Ltd., Osaka, announced that it has set up a Hong Kong subsidiary, Capcom Asia Co., Ltd. This Hong Kong subsidiary was established to strengthen its coin-op video games marketing in the Southeast Asian market including Taiwan, and commenced operation on August 16.

According to a spokesman for Capcom, the Hong Kong subsidiary is not intended to deal in consumer products. Takashi Ohtani, who has been responsible for business in the Asia region at Capcom's overseas division, was dispatched to the subsidiary to assume office as president.

Capcom Asia Co., Ltd.
Unit 901-902, Houston Center,
Tsimshatsui East, Kowloon,
Hong Kong

The company is one of very few subsidiaries installed in Hong Kong by Japanese manufacturers. The only long-term subsidiary is Namco Enterprises Asia Ltd., Namco's subsidiary for arcade operation. In the spring of last year, SNK established SNK Asia Ltd., a subsidiary for coin-op games marketing.

Consolidated Results 1992

(in millions of yen)

	revenue	net income
Nintendo	634,669	88,608
	(13.0%)	(1.7%)
Sega	416,235	30,758
	(68.1%)	(147.1%)
Taito	93,850	2,754
	(12.1%)	(–35.9%)
Capcom	82,338	6,788
	(85.9%)	(123.3%)
Namco	74,212	2,037
	(24.5%)	(9.7%)
Konami	31,909	2,020
	(–)	(–)
Tecmo	14,813	796
	(–4.7%)	(–12.5%)
Jaleco	14,223	172
	(–3.3%)	(165.7%)

According to *Game Machine*'s research, the consolidated fiscal results, which include those of subsidiaries, announced by the 8 amusement business companies which offer their stocks to the public, are summarized in the table above. The consolidated results are for the year ended March 31, 1993. Figures in ( ) denote % change from the preceding year (results for Konami alone are those for the 6-month period).

Shochiku To Operate Studio Tour In 1995

On July 27, Shochiku Co., Ltd., Tokyo, a major Japanese movie film company, announced that it will construct a theme park, "Kamakura Cinema World" (20,000 m^2), within Ofuna Movie Studio in Ofuna, Kamakura. The park, in which about ¥15,000 million will be invested, will open in 1995 which falls on the 100th anniversary of the foundation of the company.

Shochiku was founded in 1895 in the theater business and was then incorporated in 1920 upon entering the movie film business. Since there are 11 studios within the Ofuna Movie Studio, some of them will be used as a theme park site.

According to the plan, the park will be composed of three zones – Japanese film, Hollywood film and future image. The park will be developed around a studio tour as in the case of Universal Studios, by utilizing image technologies such as 3-D image and virtual reality. It is expected to be visited by 20 million persons/year.

On the other hand, Nikkatsu Corp., Tokyo, another major Japanese movie film company with a long 81-year history, went bankrupt early in July with ¥49,700 million of debt. At the beginning of August, however, it was revealed that Sega Enterprises and Namco are respectively examining a possible rescue plan for Nikkatsu. This has been a hot recent topic.

Both companies are interested in the movie business and film assets. As of mid-August, however, it is most unlikely that either Sega or Namco will extend support to Nikkatsu. Although the three major Japanese movie companies, Shochiku, Toho and Toei, are not so showy as Hollywood, they have been responsibly managed, while, on the other hand, Nikkatsu failed in other businesses such as golf course development.

In contrast to the Japanese movie business which remains stagnant, the amusement game business is developing favorably. The current Nikkatsu rescue issue is likely to end up merely underlining the contrasting fortunes of the two businesses.

Hot-B Went Bankrupt

Hot-B Co., Ltd., Tokyo, a lesser-known video game manufacturer, went bankrupt on July 21 with ¥1,300 million of debt.

Established in July 1983, Hot-B was known mainly for home videos, but also developed coin-op videos such as "Chuka Taisen" (1988), "Inspector X" (1989), and "Super Shanghai" (1992). All these coin-op videos were marketed by Taito.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821